Final Fantasy - widzieliśmy film!!! pierwsze zdjęcia pierwsze wrażenia pierwsze opinie

SZCZEGÓŁY W ŚRODKU

SECRET SERVICE

LIPIEC-SIERPIEŃ (7-8/2001)
INDEX 361577
ISSN 1641-7380
CENA 7 zł 90 gr (zawiera 7% VAT)



GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • INTERNET

92

LEGO Mindstorms - test, Emulatory, Final Fantasy The Spirits Within, Komputery z DNA, Walka z Virusami

Alone in the Dark 4
Myst 3 Exile
Gangsters 2
Echelon
Arcanum
plus
Test Twardych Dysków

ORYGINALNY JAGGED ALLIANCE 2,5 TAŃSZY OD PIRACKIEGO !
Czytaj na następnej stronie

raport z USA E3

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND



Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © SQUARE PICTURES 2001



FINAL FANTASY – We wrześniu wszystkie drogi prowadzą do kina

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Lord Hunter*“ Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Rafał „*Zulu*“ Skrzypek
zulu@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Maciej „*Valpurgius*“ Hajnrich
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Jakub „*Gunner*“ Kaczmarek
Michał „*Nefliqus*“ Kaliciak
Mirosław „*Qki*“ Kuk
Andrzej „*Karalusio*“ Łukasiak
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Marcin „*Campari*“ Sołtys
Krzysztof „*Hunteros*“ Wierzbicki
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski
Krzysztof „*Ator*“ Woźniak

Webmaster
Tomasz „*Nasteq*“ Wardziak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Wojciech Krzemień
tel.(0-22) 652-37-37, 0 503 914 600
reklama@ssonline.com.pl

Druk
UNIPROM S.A. Warszawa

Adres do korespondencji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Sklepik firmowy
Warszawa, ul. Biała 3 pok. 7
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}

redakcja@ssonline.com.pl
www.ssonline.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



E3 relacja – Gorące informacje z jankeskich targów. Czyli – czym jeszcze zaskoczą nas producenci gier.



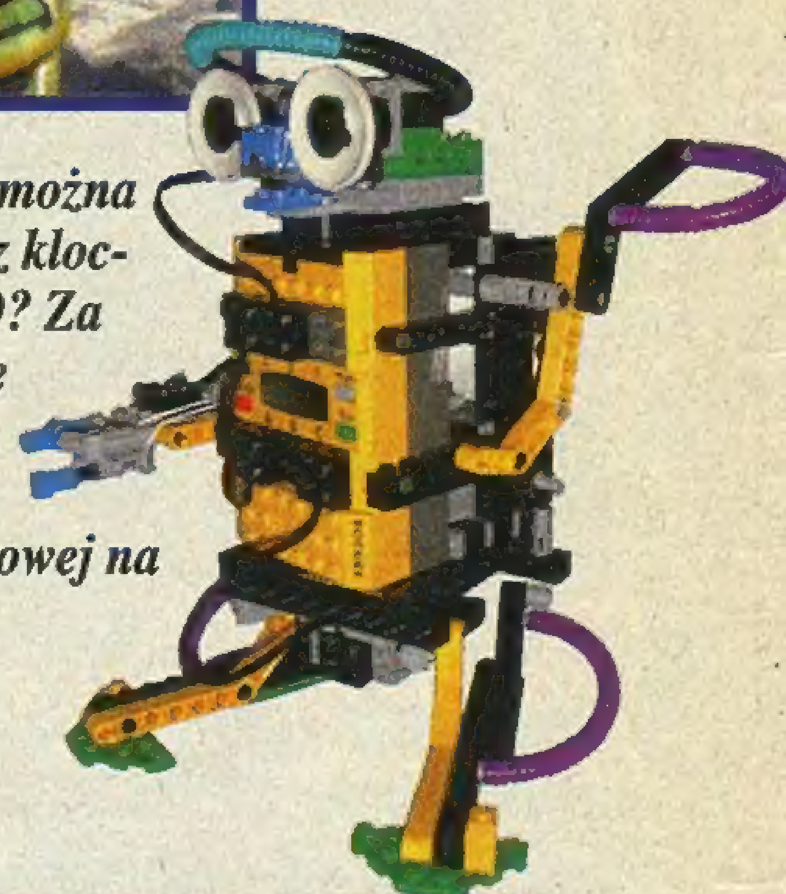
ALONE IN THE DARK 4 – W starych domach często straszy. Tu jednak strach nie ma wielkich oczu i to, co spotykamy za zakrętem, może nam odgryźć głowę.



MYST 3 – Kolejna przygoda w świecie MYSTA. Przepięknie wyrenderowane otoczenie przyciąga wzrok na każdym kroku.



Dyski – Test twardzieli. Który twardszy?



Co jeszcze można zbudować z klocków LEGO? Za kilkanaście lat pewnie rakietę do misji załogowej na Marsa ;–)



ARCANUM – Czy połączenie magii i pary może być konkurencją dla FALLOUTA? Czy świat ARCANUM będzie tak samo wciągający? My sądzimy, że tak.



V.O.T.E.R. GOLEM – Polacy nie gęsi i swoje gry mają.



GANGSTERS 2 – Czas prohibicji w USA to czas rozkwitu organizacji przestępczych. Amerykanie do dziś zbierają plony.



ECHELON – Walczysz, kołujesz, starasz się wejść przeciwnikowi na ogon, a tu ktoś postawił Ci na drodze duuużą górę. Tyle tylko, że ładnie poteksturowaną.



HALF–LIFE – Ładny komplecik. Szkoda tylko, że przyjemność gry w CS–a można poczuć, dopiero gdy ma się stałe łącze.

LISTA PRZEBOJÓW SS

v. 2.0 lipiec/sierpień 2001

lista@ssonline.com.pl

Top 5!



1. FALLOUT TACTICS [2] ⬆
Strategia; rec.: SS 90; ocena: 9,5/10; CD Projekt

2. BALDUR'S GATE 2 [6] ⬇
RPG; rec.: NSS 84; ocena: 9/10; CD Projekt

3. BLACK & WHITE [2] ⬇
Strategia; rec.: SS 90; ocena: 10/10; IM Group

4. DIABLO 2 [10]
RPG akcji multipl.; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

5. UNREAL TOURNAMENT [12]
FPP multipl.; rec.: NSS 75; ocena: 9/10; LEM

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników SS:

- Każdy ma 1 głos na miesiąc!
- Typy gier przyjmujemy pod adresem: lista@ssonline.com.pl
- W temacie (subject) maila musi być tytuł typowanej gry.

Objaśnienia znaków: [!] – nowość na Liście, ⬆ – skok na wyższą pozycję, ⬇ – spadek na niższą pozycję, [2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

Bestsellery w Sieci!

Zestawienie powstaje na podstawie rankingu sprzedaży w sklepie internetowym VIVID.PL

GRY	MULTIMEDIA
1. Diablo 2: Plan zniszczenia	1. Internet Translator
2. Tropico	2. Collins: Słownik polsko-ang. i angielsko-pol.
3. Emperor: Battle For Dune	3. Encyklopedia PWN
4. Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel	4. Dookoła Polski
5. Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business	5. EuroPlus + Reward Millennium Profes. Pack

SKALA OCEN:

1. KASZANA I BADZIEW! Zabierzcie to ode mnie!
2. CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.
3. NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.
4. GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.
5. GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.
6. GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.
7. GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.
8. GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.
9. GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.
10. GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!





Już na wejściu miał miejsce pierwszy pokaz siły

E3





W tym roku doszło do pierwszej jawnej konfrontacji na linii Azja / Ameryka – czyt. PS2 / X-Box



Na świecie jest tylko kilka liczących się targowych imprez growych: Tokyo w Japanlandzie, ECTS w Angolandzie, Milia we Francyji i niegdyś Gambleriada w Polonii (a później próba jej wskrzeszenia, czyli System 2000). Na tej liście nie może jeszcze zabraknąć jankieskich targów E3 – największej imprezy związanej z dziedziną określaną mianem przemysłu. Ostatnie takowe odbyły się niedawno, bo w dniach 17–19 maja 2001. W sumie, działo się to więc niedawno, wciąż przed oczami migają mi jeszcze ogromne, kolorowe ekrany plazmowe, pod mymi zamkniętymi powiekami nadal rozbłyskuje kolorowa grafika. Bezlitosne nagłośnienie również dawało się we znaki, więc gdy teraz wsiadam do cichej windy, to nadal słyszę huk i grzmoty z poszczególnych stoisk. To jednak pikuś, bo całe to zamieszanie było związane z ważniejszym wydarzeniem – a mianowicie z prezentacją najnowszych gier różnych producentów, kooperujących z największymi wydawcami. Tak, to był główny temat tego wielkiego, międzynarodowego zgromadzenia i nawet Ocean Atlantycki nie był w stanie przedzielić ludzi zamieszkujących różne kontynenty naszej Błękitnej Planety.



Typowa odprawa dla personelu: „Panienki, uśmiech i nie odmawiamy klientom“

Największe targi przemysłu związanego z rozrywką elektroniczną odbyły się w jednym z ciekawszych miast USA – Los Angeles. I nie toczyły się ani w żadnej hali Mery, ani w kinie Capitol czy na Torwarze; targi te zgromadzono pod dachem budynku określanego jako Convention Center. Amerykański ten moloch podzielony został z grubsza na dwa obszary – South Hall i West Hall, a dodatkowo wydzielono tam jeszcze kilka innych sal, w których można było między innymi: porozmawiać o interesach czy przejrzeć produkty na automaty (i pograć w nie!), prowadzić rozmowy handlowe, skontaktować się z firmą za pomocą e–maila (e–mail station) czy nawet, w przerwie odbywających się wokół targów, pożywić swe ciało. Dało się zauważyć, że od strony organizacyjnej wszystko było dopięte na ostatni guzik i z punktu widzenia zwykłego przechodnia nie dało się wyśledzić żadnych utrudnień.



Convention Center może pochwalić się nie tylko opisywaną tu wielką imprezą, czyli E3. Fakt lokalizacji tego budynku przy sławnym Staples Center (hala drużyny koszykarskiej NBA – Los Angeles Lakers) ułatwia nie tylko jego namierzenie, ale i również podnosi ciśnienie każdego Europejczyka, który jest pierwszy raz po tamtej stronie Atlantyku.

Targi E3 w tym roku zgromadziły ogromną liczbę odwiedzających, i to nie tylko Amerykanów, ale również i przedstawicieli innych narodowości. Już na samym wstępie, czyli w początkowym holu budynku, można było zauważyć, jak dużo zainteresowanych osób przyjechało, aby obejrzeć najnowsze produkcje growe. Jednak zanim znalazłem się w sali wystawienniczej, musiałem najpierw dokonać rejestracji. Niezależnie, czy jesteśmy wystawcą, odwiedzającym, czy też prezentujemy wydział mediów, zarejestrować i tak się musimy, bo tylko to upoważnia nas do dalszej wędrówki po halach. Powiem Wam jeszcze tylko, że kolejka dla zwykłych „gapiów” była bardzo długa, bo i zainteresowanych była naprawdę cała masa. Dobrze, koniec tych nudów, wejdźmy do środka.

A środek prezentował się znakomicie. To tak, jakbyśmy ugryźli kawałek niezłego tortu, który kusił nas wcześniej swoim wyglądem. Muszę



Jak takie systemy jak ten się upowszechnią, to najstarszy zawód świata pójdzie do lamusa

przyznać, że jego nadzienie całkiem dobrze organizatorom się udało, ale o tym po kolei.

ELECTRONIC ARTS

Od razu przy wejściu na teren South Hall rzucało się w oczy stoisko firmy Electronic Arts. I to nie tylko dlatego, że było „pierwsze z brzegu", ale również dlatego, że prezentowane zaplecze tego producenta potrafiło przyćmić niejednego innego wystawcę. Największe wrażenie robił olbrzymi telewizor plazmowy, który spełniał tu funkcję głównego medium. Za jego to pomocą firma EA prezentowała najnowsze produkcje ze swojej stajni. A było tego niemało. bo oto mogliśmy tam podziwiać takie gry jak: COMMAND & CONQUER: RENEGADE, MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT czy ANNO 1503. To bezkonkurencyjnie największe rodzynki w stosiku EA. Szczególnie dużym zainteresowaniem cieszyła się produkcja pt. MEDAL OF HONOR, której prezentacja odbywała się przy drzwiach zamkniętych. I to w bunkrze! A muszę Wam zdradzić, że mimo iż kolejka czekających była długa, to naprawdę warto było poczekać na to, co można było zobaczyć w tej skromnej fortyfikacji. Z innych produkcji EA można wymienić jeszcze takie tytuły jak: nowa seria gier NBA 2002, FIFA 2002, NHL 2002, MADDEN 2002, F1 2002, SUPERBIKE oraz SLEDSTORM 2. EA pokazała także tytuły na PS2 oraz na zbliżającą się wielkimi krokami konsolę X-Box. A były to: NBA STREET, 007 JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE, PIRATES OF SKULL COVE, a także SLED STORM 2. Fani Harry'ego Pottera również znaleźli coś dla siebie, mowa oczywiście o grze pt. HARRY POTTER: FILOZOFICZNY KAMIEŃ. Jest to dosyć ciekawe połączenie dwu gatunków growych: przygodowego i zręcznościowego. Niedługo sami zresztą zobaczycie, czy ta produkcja będzie w stanie Was zadowolić. Przy stoisku EA można było spędzić wiele czasu, ale były przecież też i inne, które również zasługiwały na uwagę.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Jeżeli nie byłeś na największych targach gier na świecie (lub nawet nie słyszałeś o nich), to zapraszamy do przeczytania relacji z imprezy, którą każdy szanujący się gracz znać (choćby z opowiadań) powinien. Warto bowiem wiedzieć, że niedawno za oceanem miało miejsce kultowo-kulturowe wydarzenie dla rynku gier – targi E3.









BLIZZARD

Bardzo ciekawą wystawką mógł poszczycić się Blizzard. Wreszcie mogliśmy pograć w najnowszy dodatek do gry DIABLO 2, czyli LORD OF DARKNESS, lub długo oczekiwany RTS – WARCRAFT 3, który tym razem został zrealizowany w pełnym 3D. Stoisko wzmianko-

Oczopląs i rozdygotane ręce to typowe objawy towarzyszące zwiedzającym. Po wyjściu z hali zwykle dzwoni w uszach :)

wanej firmy również oferowało prezentację na wysoką skalę, a to za sprawą olbrzymiego telewizora, na którym dumnie pokazywano trailery zbliżających się blizzardowych nowości. Oczywiście, nie tylko sama realizacja pomysłu okazała się być strzałem w dziesiątkę, bo o obu ww. grach jest od dłuższego czasu bardzo głośno, a teraz można było je nawet przetestować. To spowodowało, że w tym miejscu zgromadzili się zarówno fani gatunku, jak i poprzednich części blizzardowych przebojów.

SIERRA

Będąc w tym sektorze, zauważyłem jeszcze kilka wyjątkowych stoisk, o których warto wspomnieć. Duże wrażenie wywarły na mnie obszary okupowane przez takie firmy jak: Sierra, Activision, Capcom, Eidos i Konami. Grzechem byłoby też nie wspomnieć o bogato wyposażonym stoisku firmy Microsoft.

Zacznijmy może od Sierry, na stoisku której pokazano takie produkcje jak: HALF–LIFE w wersji na PS2, HALF–LIFE: BLUE SHIFT, THRONE OF DARKNESS, THE LORD OF THE RINGS, EMPIRE EARTH oraz wyczekiwany tytuł ALIENS vs. PREDATOR 2. Wszystkie te gry prezentują się znakomicie, więc gracze z pewnością będą zadowoleni z ich ewentualnego wydania na rynku polskim. Dosyć pokaźne stoisko Sierry mogło pomieścić całkiem sporą grupę odwiedzających, ale mimo to żaden z komputerów, na których pokazywane były powyższe tytuły, nie był ani przez chwilę wolny. Fanów gier spod flagi Sierry nie męczyło nawet długie czekanie, co jak na standardy amerykańskie było rzeczą niezwyczajną.

ACTIVISION

Przechodząc do następnego stoiska, znaleźliśmy się w królestwie Activison. Tu bezkonkurencyjnie panowały gry sportowo–ekstremalne zaimplementowane na konsole PSX, PS2, DC i X–Box. Jeżeli komuś nie wystarczyło pogranie w takie tytuły jak TONY HAWK'S PRO SKATER 3, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, KELLY SLATER'S PRO SURFER czy SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER, to mógł jeszcze na żywo obejrzeć pokazowe jazdy na wrotkach i rowerach wyczynowych. W tym to właśnie celu firma Activision ustawiła specjalną rampę, na której wzmiankowane pokazy mogły się odbywać. Cóż, czego się nie robi, żeby przyciągnąć widzów oraz graczy :)

Jednak to całe królestwo gier sportowych zostało lekko przyćmione przez superprodukcję, hit sprzed lat – RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, na który już wszyscy czekają od dłuższego czasu. Widać było, że firmie Activision znudziło się pokazywanie przez cały rok tych samych screenów, więc tym razem pokazano nieoficjalne demo. Tak!!! Wreszcie można było pograć w słynnego „Wolfa", który kiedyś królował na szybkich maszynach z procesorem 286 i 386. Teraz gra ta otrzymała doskonałą grafikę, opartą na enginie QUAKE 3: ARENA. Z tego powodu jej wymagania wzrosły, ale za to ona sama zyskała zupełnie nową jakość. Warto poczekać na pełną, komercyjną wersję nowego WOLFENSTEINA. Może „po drodze" ukaże się nawet demo...?

Natomiast spragnieni dalszych przygód Johna Mullinsa mogli przekonać się na własne oczy, jak wygląda SOLDIER OF FORTUNE 2. Już niedługo będziemy mogli wykonywać tajemnicze misje w puszczy tropikalnej i w innych ciekawych lokacjach.

MAX PAYNE - JEDEN WIELKI BÓL

Pozwalam sobie tu wtrącić kilka słów nt. oczekiwanej gry MAX PAYNE autorstwa Remedy, 3D Realms. Niestety, nie ukazało się BARDZO oczekiwane demo tego produktu, co trochę zakłopotało graczy. Przez cały rok pojawiały się tylko te same obrazki, nie wróży to więc szybkiego ukończenia prac. Podczas targów mogliśmy obejrzeć jedynie zwiastun tej gry. Niestety, na pierwsze demko przyjdzie nam jeszcze poczekać.

GameCube jakoś nie miał siły przebicia w tym roku

Nominacje E3 2001– Nasze typy

Najlepsza gra na PC	Tytuł	Producent
Najlepsza gra targów	Star Wars Galaxies	LucasArts/Verant Interactive
Akcja	Medal Of Honor: Allied AssaulT	Electronic Arts/2015
Online	STAR WARS GALAXIES	LucasArts/Verant Interactive
RPG	Neverwinter Nights	Interplay/Bioware
Symulacja	Il–2 Sturmovik	Ubi Soft/1C:Maddox Games
Sportowa	Sid Meier's Simgolf	Electronic Arts/Firaxis
Strategiczna	Battle Realms	Ubi Soft/Crave Entertainment/Liquid Entertainment
Najlepszy hardware do PC	**GeForce 3**	**nVidia**
Najlepsza grafika na PC	**Star Wars Galaxies**	**LucasArts/Verant Interactive**
Najlepsza prezentacja PC na targach	**Medal Of Honor: Allied Assault**	**Electronic Arts/2015**



CAPCOM

Na stoisku Capcomu mogliśmy zaś ujrzeć grę II generacji na PS2 – DEVIL MAY CRY i konwersję RESIDENT EVIL na tę samą konsolę. Nowy RESIDENT otrzymał podtytuł CODE: VERONICA X. Firma mogła się także pochwalić premierą gry ONIMUSHA: WARLORDS. Warto też wspomnieć o długiej liście bijatyk ze stajni tego producenta. Zaprezentowano CAPCOM vs. SNK 2 na PS2 i Dreamcasta, a także SUPER STREET FIGHTER 2 STREET FIGHTER ALPHA 3 na konsolę GameBoy Advance (Nintendo).

EIDOS

Oczom widzów odwiedzających siedlisko firmy Eidos ukazały się takie tytuły jak: PROJECT EDEN, COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE oraz SALT LAKE 2002. Każda z tych gier jest inna i z pewnością każda znajdzie swojego odbiorcę – w szczególności COMMANDOS 2, którego premiera się trochę odwlekła. Czy wyjdzie jej to na dobre? Zobaczymy.

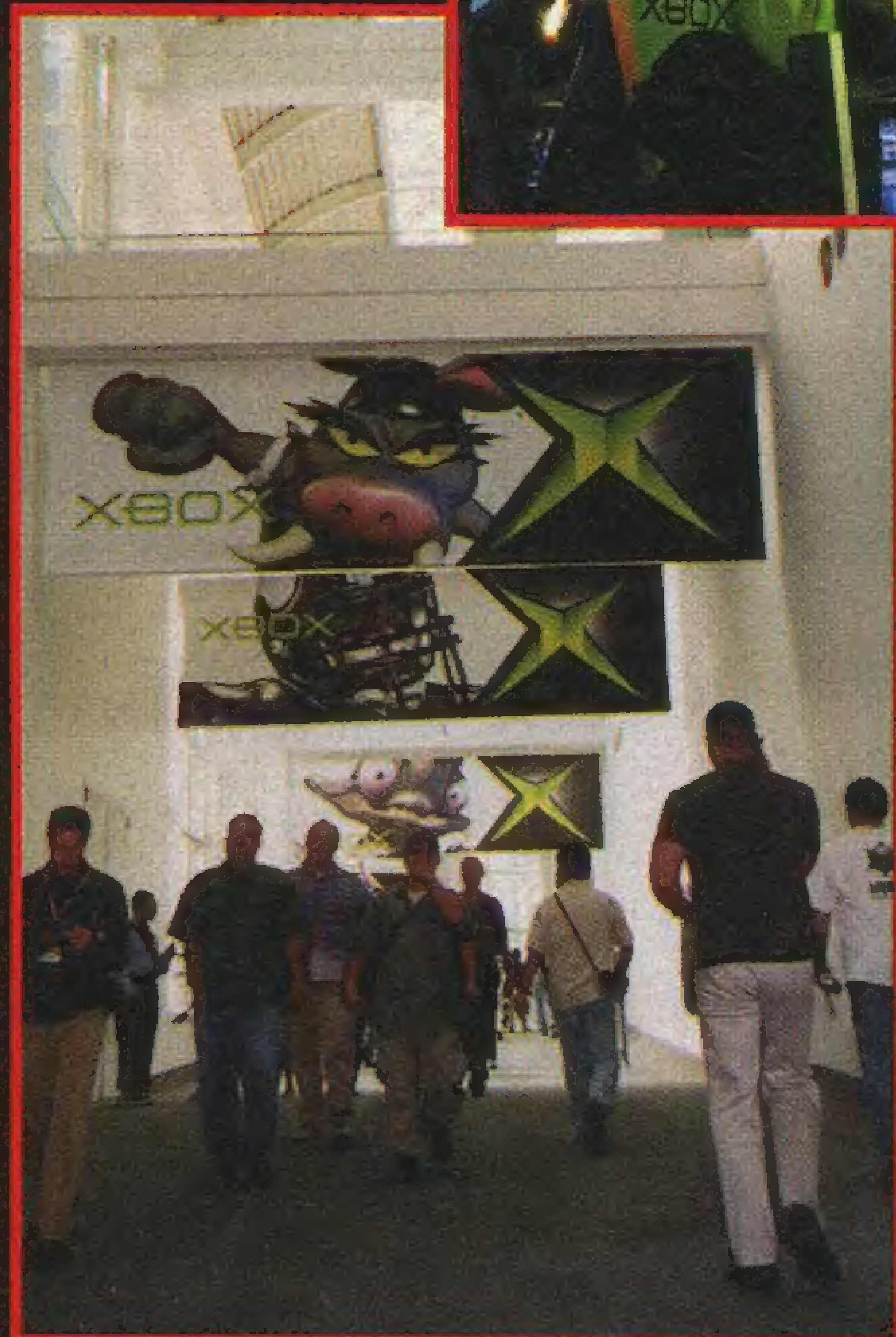
KONAMI

Niemałym zainteresowaniem wśród odwiedzających cieszyła się też ekspozycja Konami. To właśnie tutaj zaprezentowano tak oczekiwane tytuły jak SILENT HILL 2, GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY, SILENT SCOPE, a także grę FROGGER (Żaba, dlaczego nie pochwaliłeś się, że robią grę o Tobie? :)) Wszystkie wymienione tytuły zaprezentowano na konsolę PS2, co zapewne ucieszy wszystkich jej posiadaczy.

MICROSOFT

Na deser tego przedstawienia zostawiłem sobie „fortecę", czyli stoisko firmy Microsoft, która wzięła się ostro do promowania swojej konsoli – X-Box.





W czasie targów E3 można było pograć na tym najnowszym sprzęcie na stoiskach różnych firm, ale to, co działo się w Microsofcie,



X-Box był obecny wszędzie. Nie wim, czy słyszeliście, ale w czasie pierwszej publicznej prezentacji się zawiesił :)))

przeszło wszelkie oczekiwanie. Widać było, że MS bardzo zależy, aby konsola przyjęła się na rynku gier. Świadczyło o tym bardzo postawne stoisko, które bardziej przypominało fortecę, wokół której umieszczono satelity w postaci małych terminali z konsolami. Na każdej takowej można było pograć w jedną grę, a trzeba przyznać, że całkiem pokaźną zaprezentowano ich liczbę. Już dzisiaj są ukończone i gotowe do sprzedaży gry na X-Boksiaka. No, ale jeszcze musimy poczekać na samą konsolę. Trzeba przyznać, że MS zadbał o „zaplecze growe" dla swojego dziecka. Ciekawe, na jakim poziomie ukształtuje się cena tego sprzętu, jeżeli wiadomo, że ma być konkurencyjna do ceny największego konkurenta jego, czyli PS2?

DRUGA HALA

Drugim pomieszczeniem, gdzie można było spotkać się z nowościami ze świata gier, było tzw. West Hall. Ten obszar opanowany był przez producentów gier na konsole, czyli właściwie trzy firmy o znanych nazwach: Sega, Sony i Nintendo. Dzięki każdemu z tych producentów na E3 znalazła się duża liczba gier na poszczególne modele growego sprzętu oraz szeroki do nich asortyment. Każda ze stron chciała jak najlepiej zaprezentować swoje maszynki, ale chyba najlepiej udało się to Sony. To trzeba było widzieć – cała strefa West Hall była opanowana przez „maniaków" konsol.

PODSUMKA

Czas podsumować targi E3, choć wciąż jeszcze odbijają się one echem gdzieś pomiędzy wieżowcami Los Angeles... Mamy kolejne – już siódme – targi za sobą, podczas których wystawców było najwięcej w historii tej imprezy. Nie jednak o samych wystawców chodzi, tylko o gry i wrażenia, jakie odnosi zwiedzający po przebyciu kilkudziesięciu kilometrów, zaglądając w progi każdego ze stoisk. Wrażenia są następujące: gier będzie na rynku jeszcze więcej niż przed rokiem i oczywiście będą jeszcze bardziej atrakcyjne dla graczy (było to widać już na targach). Czeka nas ciekawy rok, a to ze względu na wejście dużego i kosztownego przedsięwzięcia w życie – konsoli X-Box, zobaczymy jakie będą reakcje na naszym polskim rynku. W tym miejscu należy wspomnieć o dużej konkurencji (która się już narodziła) pomiędzy wspomnianą konsolą a PS2. To właśnie X-Box i PS2 opanują na pewien czas rynek konsol stacjonarnych. Już niedługo będziemy mogli się przyjrzeć ostrej walce pomiędzy dwoma gigantami produkującymi te maszynki.

Kolejną sprawą jest efekt nieszczęsnej globalizacji, który odcisnął swoje piętno również na sektorze gier, a właściwie producentów i/lub wydawców gier. Jedne firmy wykupują inne, dochodzi do fuzji, rynek jest coraz mniej heterogeniczny. Coraz więcej firm wykupuje małych developerów bądź przejmuje je od innych, by zgromadzić dużą liczbę atrakcyjnych tytułów w swojej ofercie.

No cóż, rozdział dotyczący targów E3 można uznać za zamknięty. Przed nami już niedługo ECTS w Londynie, a podczas niego – kolejne prezentacje, obietnice, nadzieje itp. A później pozostaje nam tylko czekać na spełnienie tych obietnic przez firmy wydające interesujące nas tytuły. Ciekawe tylko, ile z nich ukaże się zgodnie z zaplanowanym harmonogramem? :))) Jak mówi stare powiedzenie „Poczekamy, zobaczymy".

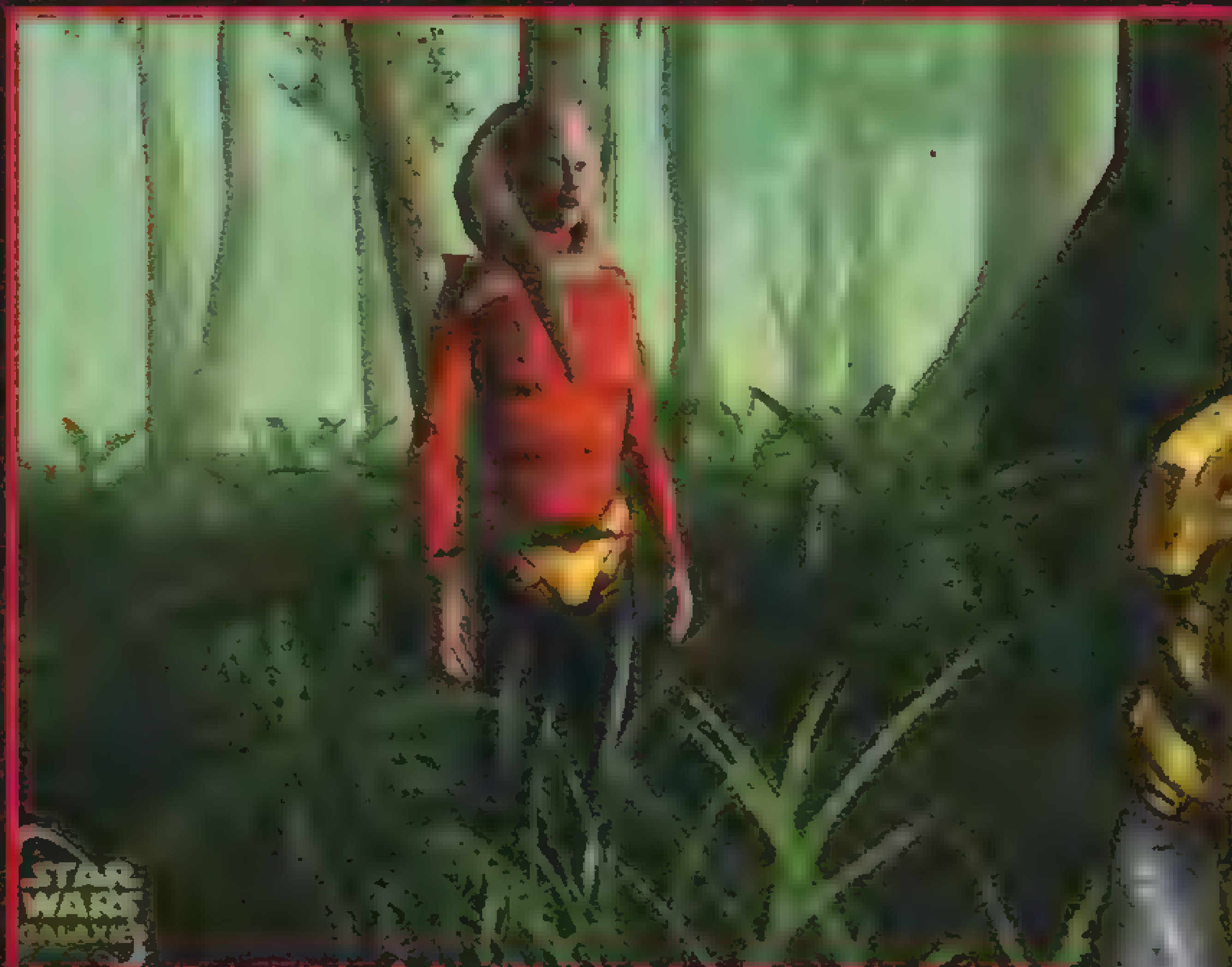
© Megaman Battle for Network



GRY STAR WARS

Cieszą się fani Gwiezdnych Wojen, cieszą się komputerowi gracze, bo oto wreszcie firma LucasArts przyjęła do wiadomości napływające zewsząd słowa krytyki i w rezultacie w najbliższym czasie dostaniemy w swe ręce wiele obiecujących tytułów. Targi E3 były miejscem prezentacji tylko części z nich, ale wierzcie mi – jest na co wyczekiwać. Zdaje się, że ta legendarna firma zamierza przy dźwięku fanfar wrócić do świetności. Pod względem technicznym zapowiadane tytuły prezentują się lepiej niż dobrze, a co ciekawe – w większości oparte są na wydarzeniach z klasycznej trylogii, czyli toczą się w czasach walk Sojuszu Rebelii z Imperium. Jak dobrze wiemy, pomysł porzucenia tych wątków na rzecz Epizodu 1 i jego kontynuacji odbił się firmie mocną czkawką i rzucił cień na jej renomę. Najwyższa pora wrócić do korzeni. Jednak LucasArts nie startuje tu jako wolny strzelec – projekty gier są opracowywane przez sprawdzone grupy twórców z takich firm jak np. Raven, Bioware czy też Verant. Targi E3 i prezentowane nań tytuły zaprzeczyły także wszelkim plotkom, że LucasArts koncentruje się na produkcji gier Star Wars wyłącznie na konsole. Co prawda, niezwykle efektownie wyglądały takie gry jak np. ROGUE LEADER (na konsolę Game Cube), ale lwia część tytułów przeznaczona była na peceta i właśnie one prezentowały się znacznie miodniej. Rif

STAR WARS GALAXIES

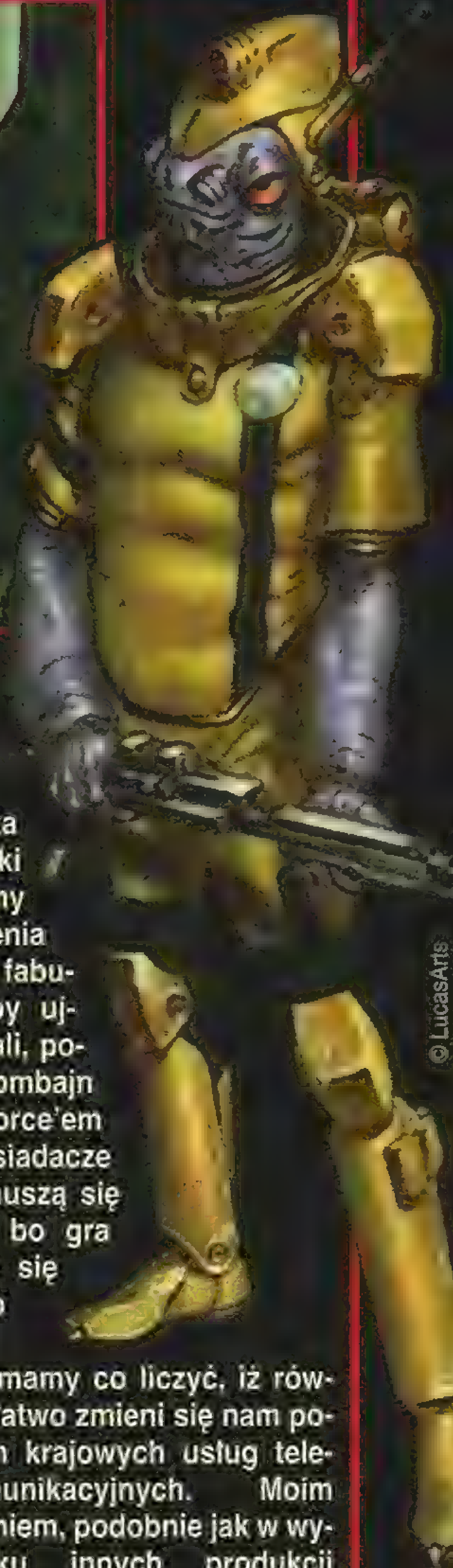


Od wielu miesięcy fanów internetowej zabawy na całym świecie elektryzują zapowiedzi gry typu Massive Multiplayer Online Role Playing Game osadzonej w realiach Gwiezdnych Wojen. Co prawda, premiera tego tytułu planowana jest na początek przyszłego roku, ale już w tej chwili można powiedzieć, że będzie to jedno z największych wydarzeń w świecie elektronicznej rozgrywki. Zresztą, wystarczy przyjrzeć się ekipom odpowiedzialnym za ten twór. GALAXIES opracowywane jest przy współpracy z Sony Online, ale generalnie twórcami tej gry są ludzie z Verant Interactive. Ich to rękami powstał jeden z najlepszych tytułów tego typu – EVERQUEST, a to już jest wystarczająca rekomendacja.

Gwiezdne Wojny są światem przeogromnym, opisywanym w setkach książek, komiksów, ukazywanym w filmach, grach komputerowych i fabularnych. Przekłada się to na kolejne krotności – tym razem planet, ras, statków, przeróżnych rodzajów broni, pojazdów i wszystkiego, co tylko może wydać się ważnym do życia w tak niebezpiecznym miejscu. Akcja GALAXIES toczyć się będzie w czasach początków aktywności Rebelii, czyli w okresie panowania Imperatora Palpatine'a. Jedi zostali wyniszczeni, zło zakryło wszelkie światło i właśnie w tak trudnych czasach przyjdzie nam stworzyć swą postać i pozwolić jej żyć. Tradycyjnie RPG Online oferować będzie wybór drogi kariery, jaką będzie podążał gracz. Nie muszę dodawać, że ukoronowaniem całych miesięcy zabawy będzie zdobycie rangi pełnego Rycerza Jedi (bądź Ciemnego Jedi), jednakże to zadanie bardzo, bardzo trudne.



Żeby sprawić, by świat nabrał jeszcze większego realizmu, ważne jest nadanie mu odpowiedniej oprawy wizualnej. Zwróćcie uwagę na zdjęcia – to jest po prostu szok!!! Taka grafika skopałaby tyłki każdemu FPP, a mamy przecież do czynienia tylko z sieciową grą fabularną! Oczywiście, by ujrzeć taki poziom detali, potrzebny będzie kombajn przynajmniej z GeForce'em 3. Na szczęście, posiadacze słabszych kart nie muszą się zbytnio zamartwiać, bo gra spokojnie dostosuje się do posiadanego sprzętu. Szkoda, że nie mamy co liczyć, iż równie łatwo zmieni się nam poziom krajowych usług telekomunikacyjnych. Moim zdaniem, podobnie jak w wypadku innych produkcji MMORPG zabawa ze STAR WARS GALAXIES w polskich warunkach będzie raczej niemożliwa (ludzie, nie wiem jak Wy, ale ja chyba zmykam do USA).







GALAXIES ma być grą wielce rozwojową – jeszcze się nie ukazała, a już planuje się wydanie sporego dodatku. Ma on przynieść możliwość poruszania się w przestrzeni kosmicznej! Detali tego przedsięwzięcia można dopiero wyczekiwać, ale warto dodać, że za tę sekcje projektu odpowiedzialni są ludzie pracujący przy grach z serii WING COMMANDER i nie ukończonym PRIVATEER ONLINE. Niech Moc... ech, bez stałego łącza lepiej zapomnijcie, że takie cudo ma się w ogóle ukazać...

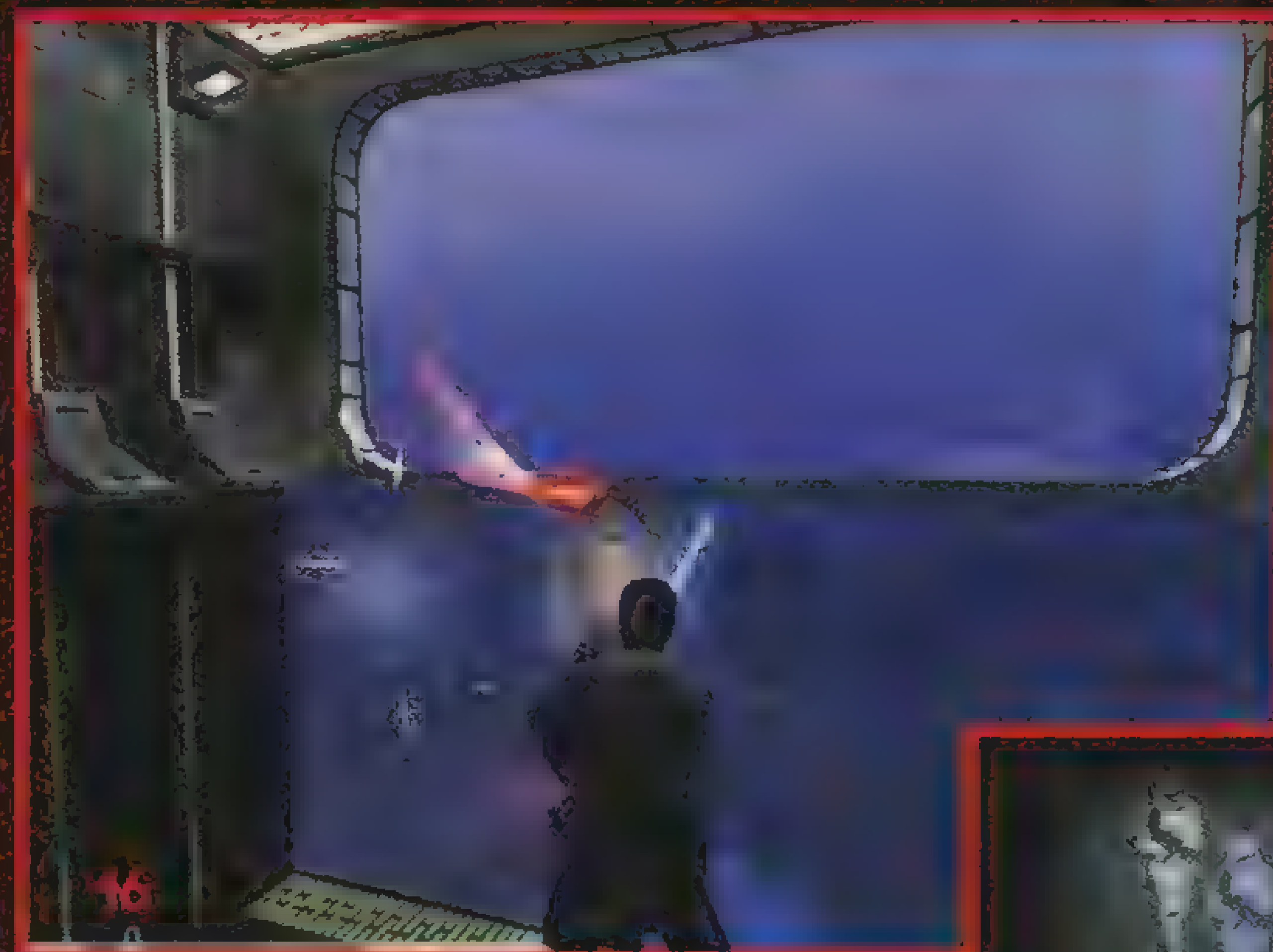
LucasArts
Rif

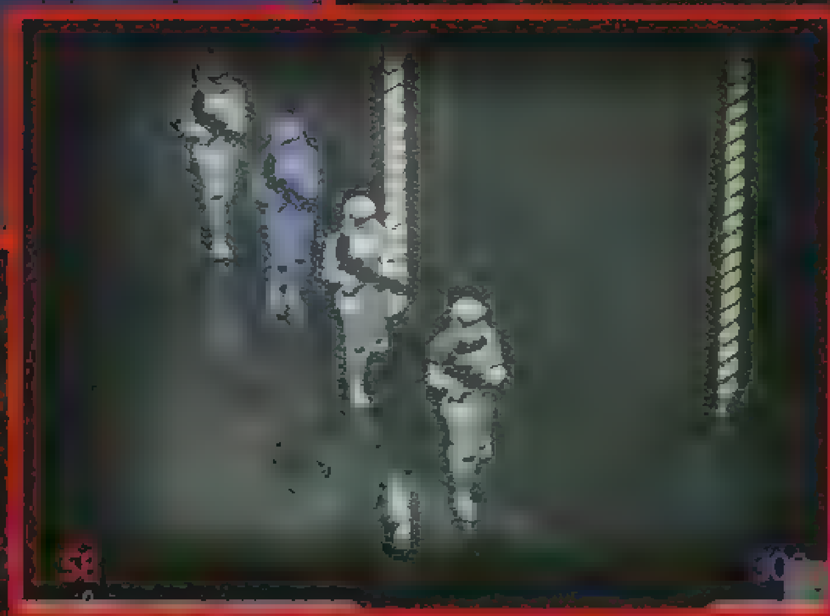
STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT 2

Jedna z najlepszych gier FPP powraca w kolejnej kontynuacji. Nareszcie, bo trzeba przyznać, że na zapowiedź nowych przygód Kyle'a Katarna fani czekali od dawna. Do prac nad sequelem (choć, jakby nie patrzeć, jest to trzecia część DARK FORCES) nie poproszono, o dziwo, ekip odpowiedzialnych za pierwsze dwie odsłony, a zatrudniono firmę Raven Software, bardzo dobrze znaną nam z SOLDER OF FORTUNE i wielu innych produktów. Za główny cel przy tworzeniu swej pierwszej gry z uniwersum Gwiezdnych Wojen twórcy ci uznali zachowanie najlepszych cech pierwowzoru i ich rozwinięcie. I tak, gracze powinni szczególnie docenić nową formułę walk na miecze świetlne i rozszerzone użytkowanie Mocy (dojdzie kilka umiejętności, np. Jedi Mind Tricks). Najważniejsza jednak będzie fabuła, która tradycyjnie wyróżni JEDI KNIGHT na tle innych gier tego typu. W roli rycerza Jedi – Kyle'a Katarna gracz ponownie stanie na straży galaktycznego pokoju, a przy okazji zwiedzi wiele atrakcyjnych lokacji, jak np. Miasto w Chmurach, położoną na Yavinie 4 Akademię Jedi czy też dobrze już nam znany księżyc Nar Shaddaa. Oprócz fantastycznej kampanii dla pojedynczego gracza można oczekiwać równie dobrze dopracowanego trybu multiplayer, jednak jest jeszcze za wcześnie, by mówić, jakie niespodzianki są nam szykowane. Na koniec najciekawsza informacja – JEDI OUTCAST będzie się bujać na silniczku Q3. Z jednej strony, nic dziwnego, zważywszy, że grę tworzy Raven, ale z drugiej strony, firma LucasArts zawsze starała się korzystać z własnych pomysłów. Planowana premiera gry to wiosna 2002. Dopiero wówczas przekonamy się, jak wypadł miks tych obu klasyków.

Rif
LucasArts

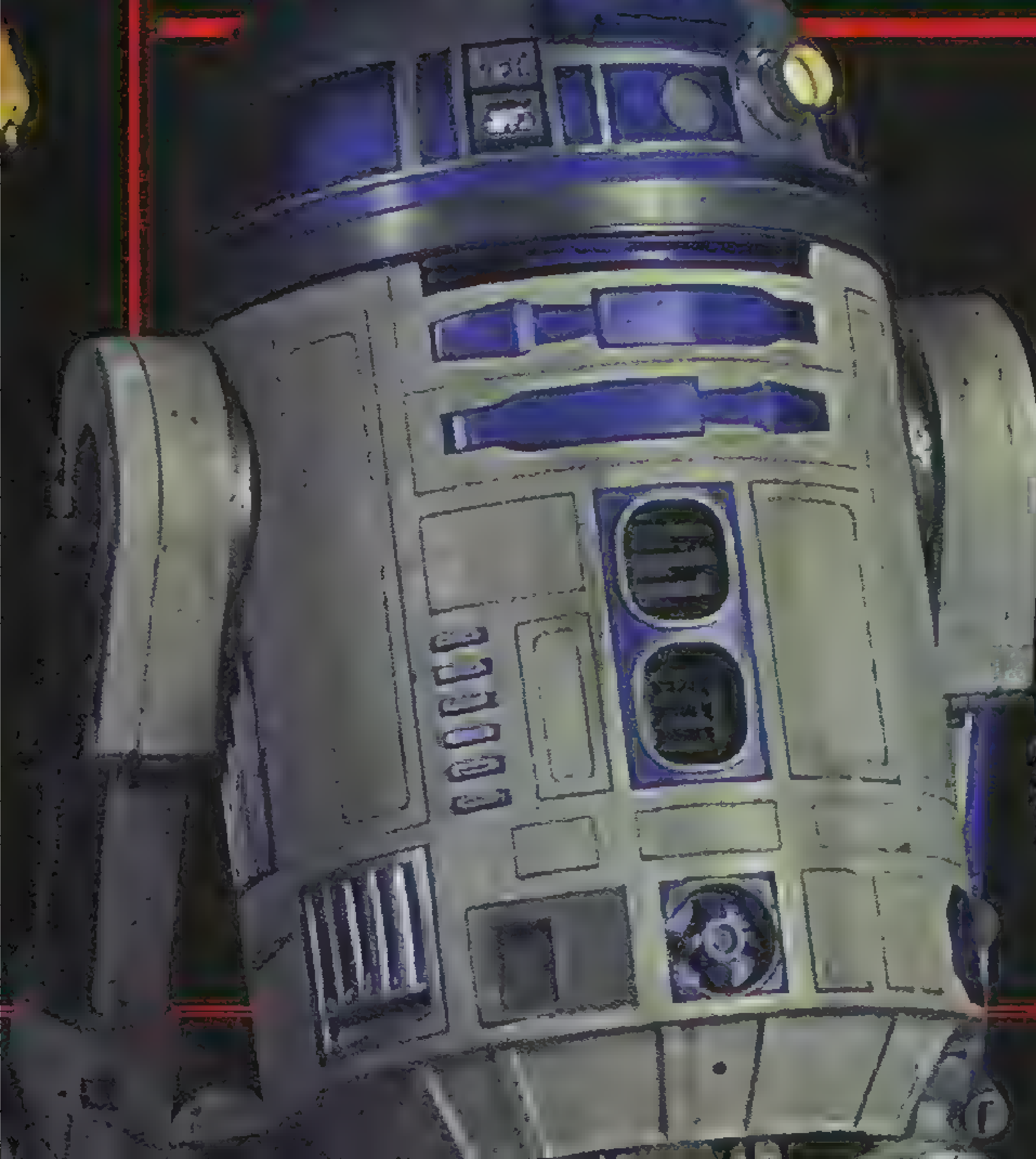












STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

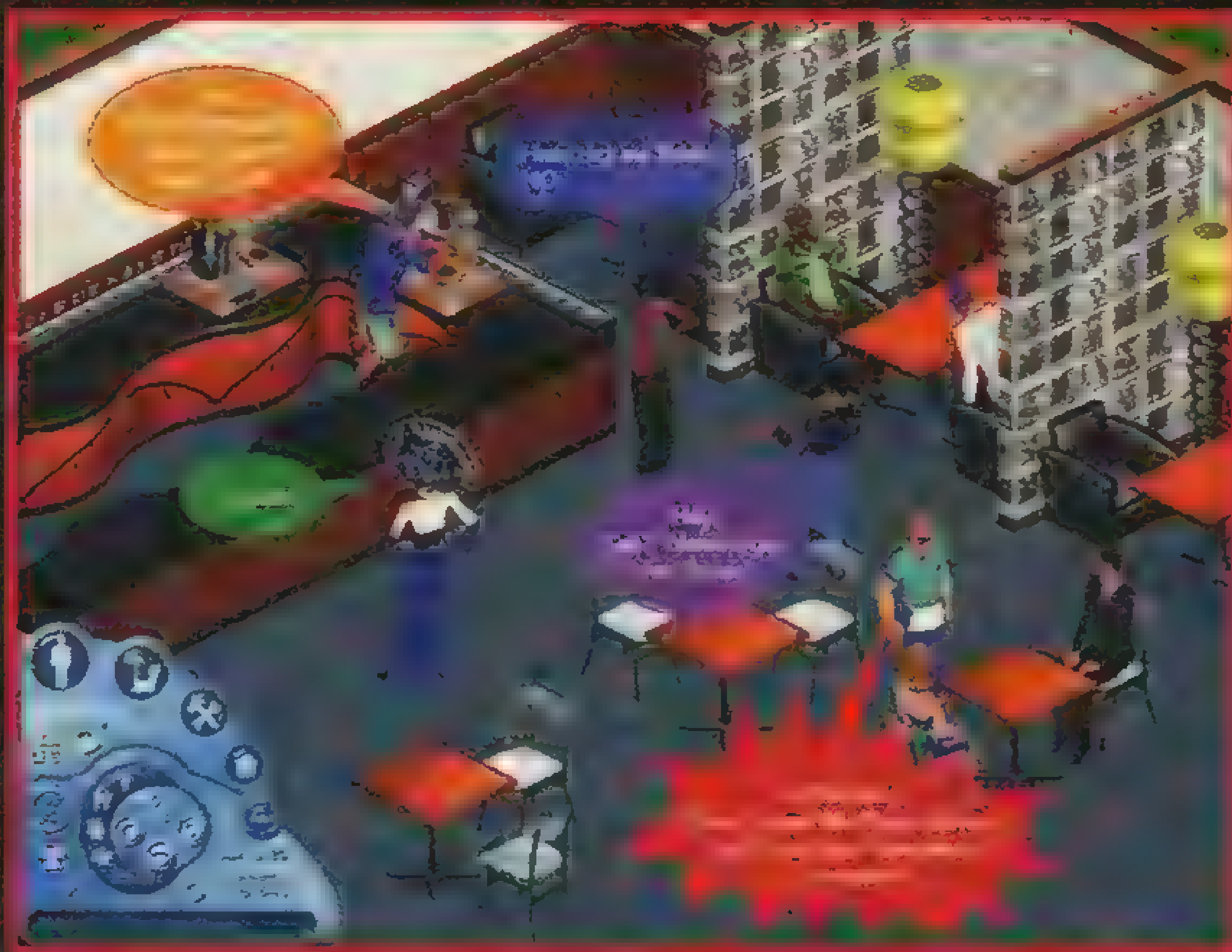
Goście z BioWare mają pełne ręce roboty – na E3 chwalił się np. planami RPG w realiach Star Wars. Gierka będzie miała podtytuł KNIGTHS OF THE OLD REPUBLIC (tytuł główny chyba oczywisty). Jej zasady mają być oparte na AD&D, dlatego twórcy liczą na sukces. Zreasumujmy zatem 20-minutową zapowiedź gry na E3. Bohater będzie przedstawicielem jednej z 3 ras i 6 profesji (m.in. łowca głów). Walki na zasadach znanych z BALDUR'S GATE (np. pauza). Ciekawostka to minigry (np. obsługa działka laserowego). Fabuła będzie przedstawiała sytuację z 4000 lat przed wydarzeniami z „Nowej Nadziei". Scenerię na pewno jednak rozpoznamy (m.in. Tatooine). Zatrważająca jest zapowiadana liczba NPC-ów (kilkuset). A poza tym: cały stuff z „Gwiezdnych Wojen", supergrafika (dowolny rzut kamery), podróże statkiem podobnym do Sokoła Hana Solo i ten klimat... BioWare nie przewiduje premiery wcześniej niż przed końcem 2002 (i to jedyna zła wiadomość :(

Qki
Lucasarts/Bioware

SIMS ONLINE

Na początku było SIMCITY – symulator miasta, który pozwalał wcielić się w rolę wirtualnego burmistrza. Następnie nadeszła era THE SIMS – tym razem mogliśmy otoczyć opieką typową (no, może nie zawsze taką typową :) amerykańską rodzinę, zamieszkującą przedmieścia bliżej nieokreślonego miasta. Logiczne więc, iż kolejnym krokiem będzie połączenie obu tych gier. W dodatku przeniesione na platformę internetową.

SIMS ONLINE będzie chyba najpełniejszą symulacją życia ludzkiego, jaką stworzono na potrzeby przemysłu rozrywkowego. Obserwować życie domowe naszych podopiecznych mogliśmy już wcześniej, teraz Simowie opuszczą swe zaciszne pielesze i rzucą się w wir życia miejskiego. Przede wszystkim pojawią się przed nimi niemal nieograniczone możliwości podjęcia pracy (ach, ta Ameryka:) Przede wszystkim będą mogli znaleźć zatrudnienie w zdefiniowanych z góry firmach, ale co bardziej przedsiębiorczy rozkręcą także swoje własne interesy. Po godzinach pracy będą mogli rozerwać się barze czy też poszukać szczęścia w kasynie. W zasadzie liczbę dostępnych budynków ograniczać będzie jedynie wyobraźnia użytkowników SIMS ONLINE. Każda pojawiająca się na ekranie postać będzie kontrolowana przez innego gracza. W restauracji będziemy obsługiwani więc przez „prawdziwego" kelnera, a po drugiej stronie zielonego stolika w kasynie stanie „rzeczywisty" krupier.







Szczegóły techniczne są w tej chwili jeszcze nieznane. Nie wiadomo, ilu ludzi będzie mogło równocześnie zalogować się na serwerze (na pewno jednak nie mniej niż kilkuset w każdym mieście). Ujawniono natomiast, iż tym razem w Maxis pomyślano o zróżnicowaniu krajobrazów, w których będzie rozgrywać się akcja gry – dom będzie można postawić m.in. nad morzem, w górach czy też nad jeziorem. SIMS ONLINE powinno trafić do sklepów na początku przyszłego roku.

Pooh
Electronic Arts

DARK AGE OF CAMELOT

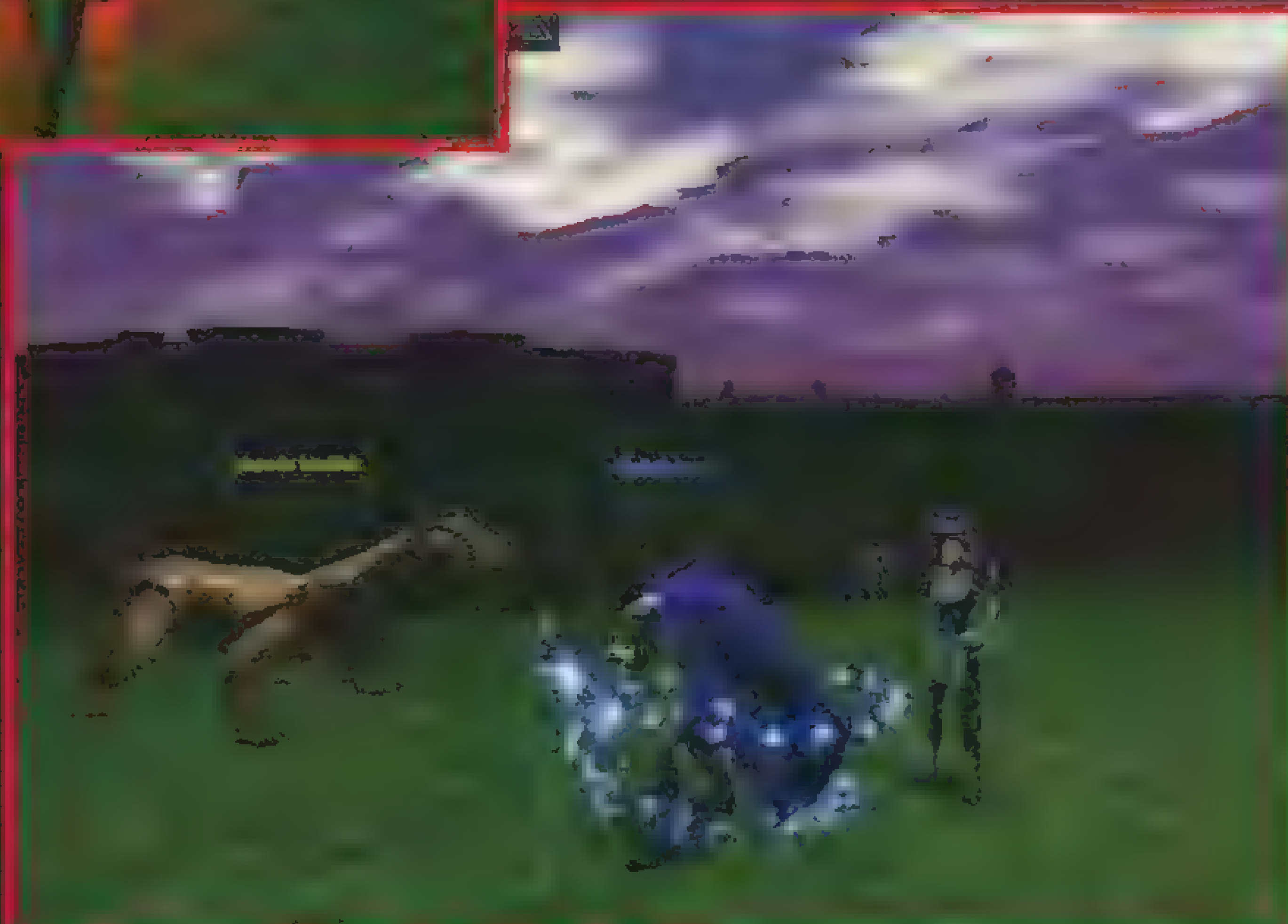




To kolejna prezentowana na E3 gra online RPG, tym razem produkcji Mythic Entertainment. Jej bazująca na szeroko pojmowanej mitologii europejskiej fabuła nawiązuje do wydarzeń krótko po śmierci króla Artura. Trzy królestwa (Albion, Midgard i Hibernia) zdecydują o spektrum wyboru gracza – przede wszystkim rasie i profesji. Każda postać z innego królestwa jest wrogiem naszego bohatera. Albion reprezentują mieszkańcy Brytanii, Szkocji, Avalonu, ale także... Saraceni. Midgard to Skandynawia. Tu do wyboru mamy: wikingów, krasnoludy, trolle i koboldy. W Hibernii zaś żyją ludzie, elfy, firbolgi (bękarty ludzi i olbrzymów) oraz rasa zwana Lurikeen (pochodna elfów, mająca zdolności magiczne). Rasy poszczególnych królestw zaprojektowano tak, aby ułatwić grę zespołową (wojownik, złodziej, mag, uzdrawiacz). Nie można zabijać istot z własnego królestwa – tak więc na swojej ziemi bohater jest bezpieczny, chyba że nastąpi atak z zewnątrz. Na początku trzeba będzie zadbać o doświadczenie i zaznajomić się z regułami gry. Mechanika questów zapewnia losową ich generację, toteż rzadko one się powtórzą. Do naszej dyspozycji oddane zostaną logi z rozmów, a także notes.

Ale to nie questy będą główną atrakcją gry, lecz system Player vs. Player. Każde królestwo pragnie zjednoczyć się z innym – oczywiście, na drodze podboju. Dlatego walka będzie główną osią tej gry. Gracze zorganizują odpowiednio silne, ale i zróżnicowane oddziały (pamiętać trzeba o magach) i po ustaleniu planu stoczą bitwę. Autorzy zapowiadają, że w grze będzie mogło uczestniczyć do 3 tys. osób naraz. Oczywiście, oprócz walki PvP będzie można toczyć potyczki z potworami czy NPC – ale to tylko w celu treningu przed „prawdziwą" wojną. Arsenał będzie się składał głównie z oręża średniowiecznego. Do tego dochodzi warstwa magiczna – odmienna dla każdego królestwa.

Qki
Mythic Entertainement





Nowe gierki za śmieszną kasę!

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

gry po polsku

cena 19,90

MDK

Die by the Sword

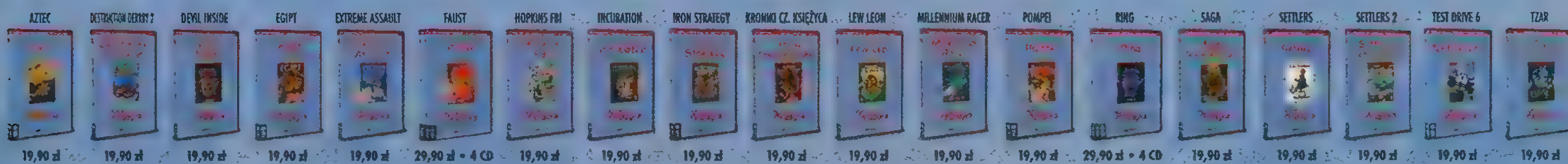
Descent 3

Wehikuł Czasu

W sprzedaży już w lipcu!

Więcej informacji pod adresem: http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com

ANARCHY ONLINE

Bardzo szybko rozwijającym się gatunkiem gier staje się MMORG, czyli Massive Multiplayer Role Playing Games. Tysiące graczy podłączonych do jednego serwera – dzięki coraz szybszym i tańszym (niestety, nie u nas) łączom na całym świecie pojawia się coraz więcej takich tytułów. Na E3 bardzo dobrze została przyjęta gra ANARCHY ONLINE (SS'90) firmy Funcom. Efektem tego była nominacja do nagrody targów w kategorii Best Online Multiplayer Games – gdy czytacie te słowa, wiadomo już, czy zdobyła te trofeum.

AO będzie pierwszą grą online rozgrywającą się w przyszłości – rok... 29475! Rubi–Ka, planeta na rubieżach kosmosu, to zaiste niezwykle miejsce. Przede wszystkim z tego powodu, że obfituje w notum – surowiec potrzebny w nanotechnologii. Dlatego właśnie korporacja Omni–Tek objęła nad nią kontrolę. Oczywiście, w niezbyt pokojowy sposób. Gracz będzie mógł sobie wybrać między wstąpieniem w szeregi Omni–Tek lub przyłączeniem się do rebeliantów albo też, jeśli jest jednostką niezdecydowaną, pozostać neutralny. Oczywiście, wybór profesji zdeterminuje osobowość jego postaci.





Cechą charakterystyczną AO ma być bardzo dopracowana grafika. Zaprezentowana na tegorocznych E3 wersja beta 10.0 pozwalała na swobodne poruszanie kamerą, przybliżanie i oddalanie. W porównaniu do wcześniejszych wersji świat gry ożył – teraz las wygląda już jak las. Do dyspozycji graczy oddano też znacznie więcej przedmiotów – podobno nawet po wielu tygodniach grania znajdą się takie, które nas zadziwią. Najnowsza beta oferowała również możliwość wykorzystania pojazdów, a ich pilotowanie wymagało niemało umiejętności. Dzięki różnym środkom transportu będzie można nie tylko szybciej podróżować, ale też używać ich do walki lub omijać podejrzane miejsca. Drugą nowością była możliwość wskoczenia w coś w rodzaju teleportu (specjalne „kioski") – będzie to najszybsza forma podróżowania. Twórcy pracowali nad tym, by wszystkie questy tworzyły spójną fabułę, choć oczywiście w celu zarobienia grosza będzie można wybrać misję niepowiązaną z głównym wątkiem. ANARCHY ONLINE może namieszać w świecie RPG, więc należy oczekiwać jej z niecierpliwością. Chociaż mało kto na E3 wierzył w realność daty jej wydania (27.06.01). Wygląda na to, że w tym wypadku „polerowanie" zajmie trochę więcej czasu.

Qki
Funcom

EVERQUEST THE SHADOWS OF LUCLIN
ASHREON's CALL 2

Wspomnieć można jeszcze o dwóch projektach gier online: EVERQUEST 3: THE SHADOWS OF LUCLIN i ASHREON' S CALL 2. Ta ostatnia wprawiła w zachwyt swoim nowym engine'em (dzieło grupy Turbine). I to pod każdym względem – zarówno szczegółowości, jak i animacji czy efektów świetlnych (GeForce konieczny!). Sama gra ma być mniej skomplikowana niż jej pierwsza część, a że decyzja o powstaniu sequela zapadła w lutym, niewiele można jeszcze powiedzieć. EVERQUEST 3 ma być najbardziej zaawansowanym projektem z dotychczasowych. Świat gry to księżyc (widziany obecnie z Norrath's Plane of Air). Nowy świat to nowe cywilizacje (m.in. ludzie–koty), nowe tereny (25) oraz cały inwentarz (broń, czary, stroje). Dodatkowym atutem ma być animacja postaci (głównie twarzy) i grafika korzystająca z dobrodziejstw DX 8.0 i GeForce'a.









Qki
Everquest Shadows Of Lucilin
Sony Online/ Verant Interactive
Ashreon's Call 2
Microsoft/Turbine Entertainment

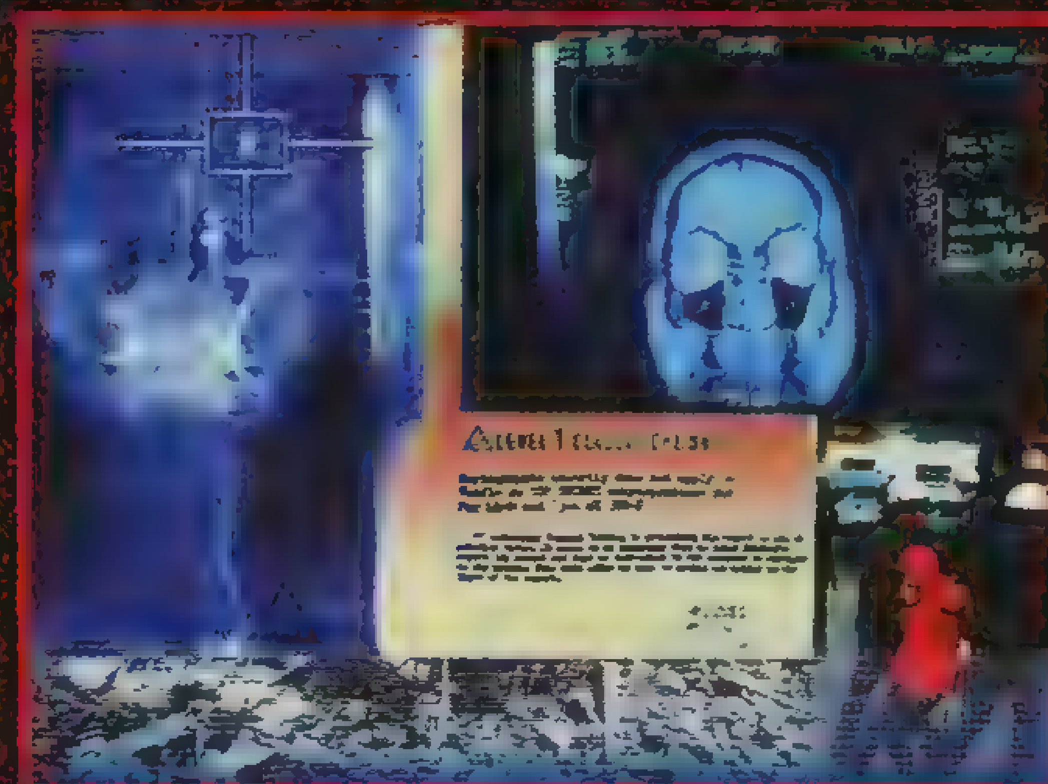
MAJESTIC

MAJESTIC to gra. Gra przełomowa. Gra zapewniająca niespotykany dotąd poziom realizmu, stuprocentowe zanurzenie się gracza w przedstawiany świat. Gra, o której możemy co najwyżej pomarzyć. Dlaczego? Oto garść impresji związanych z nowym projektem EA.

Zwykle wygląda to następująco: idziesz do sklepu, bierzesz z półki pudełko, w kasie płacisz należność, w domu instalujesz grę z płyty,



grasz, deinstalujesz, koniec. MAJESTIC będzie inny. Po instalacji trzeba będzie zarejestrować się na serwerze, podać swój adres e-mail, numer telefonu (także komórkowego) oraz faksu(!). I czekać. Pierwsze informacje nadejdą w ciągu 24 godzin. Gracz otrzyma wycinek prasowy, fragment nagrania czy też notkę agencyjną – w każdym z nich pojawi się pewna, na pierwszy rzut oka wcale normalna informacja. Ot, ktoś został zamordowany, coś gdzieś wybuchło – niby nic, ale to dopiero początek. Później pojawią się kolejne informacje. Zadaniem



gracza będzie połączyć je w logiczną całość i przeprowadzić własne śledztwo, odkrywające ogólnoświatową organizację sprawującą realne rządy nad nami wszystkimi – MAJESTIC.

Gra będzie toczyć się w czasie rzeczywistym – i to prawdziwym. Jeśli np. otrzymamy informację, iż pewna osoba wyjechała i wróci następnego dnia, to właśnie w takim czasie należy spodziewać się od niej wiadomości. Kolejne informacje będą spływały do graczy wcześniej zadeklarowanymi kanałami – przez e-mail, faks czy też telefon. Wyobraźcie sobie – idziecie ulicą, gdy nagle dzwoni komórka. Numer nieznany. Odbieracie i słyszycie „Jeśli natychmiast nie przestaniesz węszyć – zginiesz! Ale najpierw wykończymy całą twą rodzinę". W przypadku wybrania podczas rejestracji opcji „bez ograniczeń" telefon taki może zadzwonić o dowolnej porze dnia czy nocy! I powiedzcie, że to tylko gra... Nie zdziwiłbym się, gdyby spora część graczy zaczęła naprawdę paranoicznie rozglądać się na ulicy. A nuż ktoś nas naprawdę śledzi... Ze względu na tak głęboką ingerencję w życie prywatne gra będzie, rzecz jasna, przeznaczona dla osób powyżej 18. roku życia. Oczywiście, sporo wiadomości będzie można znaleźć także na oficjalnej stronie internetowej. Ale uwaga! Będzie ona służyć także do dezinformowania graczy.



Grę będzie można pobrać za darmo z Netu, także rozegranie pierwszego, kilkudniowego rozdziału MAJESTIC będzie wolne od opłat. Zainteresowani będą kontynuować zabawę, płacąc Electronic Arts miesięczny abonament w wysokości 10 USD. I na koniec najważniejsze – MAJESTIC a sprawa polska. Jak mogliście się domyślić, tak wysoki poziom realizmu jest zbyt piękny, aby mógł być możliwy – przynajmniej w naszych warunkach ekonomicznych. Gra nie będzie obsługiwała graczy z Polski – choć dla pocieszenia mogę dodać, że w podobnej sytuacji są także Brytyjczycy, Niemcy czy Francuzi – początkowo teorię spiskową odkryją jedynie mieszkańcy USA i Kanady. Choć Electronic Arts zapowiada, że być może w przyszłości obejmie swym serwisem także i inne kraje, to na razie pozostaje nam obejść się smakiem. Albo wyprowadzić do Ameryki.

Pooh
Electronic Arts

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Już niedługo ujrzymy kolejną grę firmy Bethesda Software. Zapewne pamiętacie DAGGERFALLA, wyróżniającego się olbrzymim światem i... niesamowitą ilością błędów. Po nim były BATTLESPIRE i REDGUARD. Na E3 pokazano kolejną produkcję spod znaku Elder Scrolls. Tym razem w podtytule znalazło się słowo MORROWIND. Gra zyskał wiele pochlebnych ocen, m.in. nominację E3 Awards.

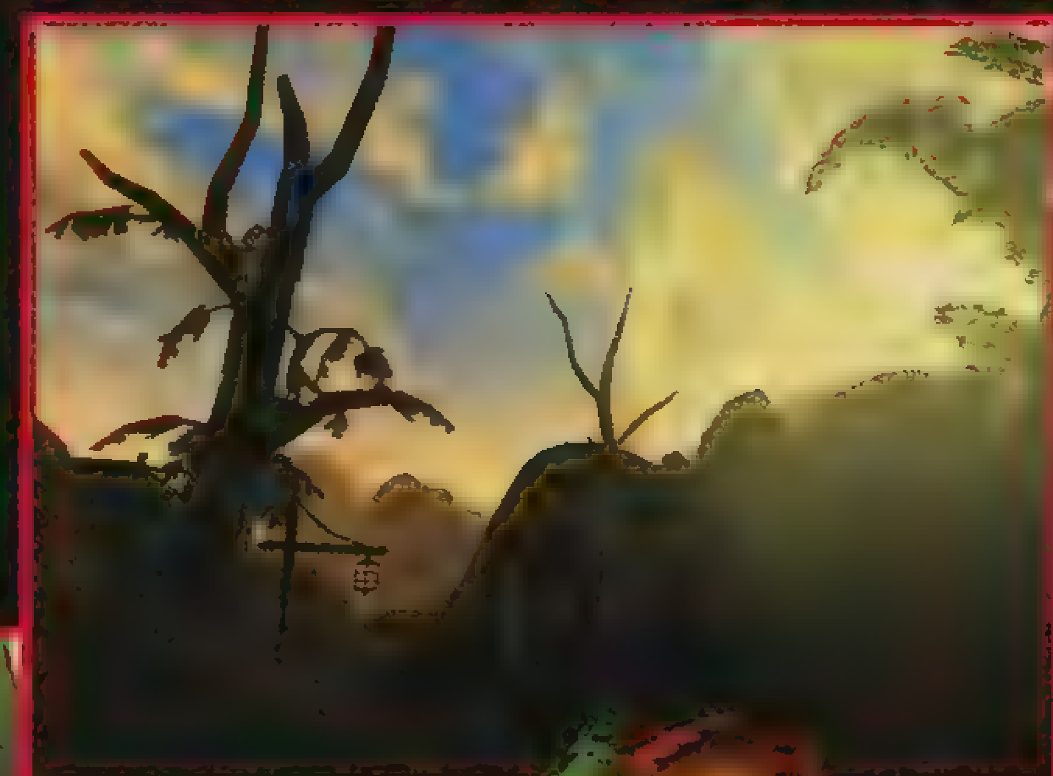
Patrząc na kierunek rozwoju gier RPG, spostrzegamy coraz więcej produkcji online, tymczasem twórcy ELDER SCROLLS 3: MORROWIND postawili wyłącznie na tryb singleplay-



er. Karkołomne zadanie? Bynajmniej, wystarczy podać graczom ogromny świat, dowolność w budowie fabuły i wspaniałą grafikę, a poprzez dodanie edytora – gwarancję prawie nieskończonej zabawy.

Akcja tej gry toczyć się będzie na wyspie Vvadenfell, początkowo zasiedlonej przez mroczne elfy, ale już od dłuższego czasu znajdującej się pod panowaniem imperium. Jest to miejsce starcia się interesów pięciu rodzin i wielu gildii, a także siedziba wielu tajemniczych sekt. Gracz sam zadecyduje, co będzie robił, komu służył i w jaki sposób zdobędzie doświadczenie. Głównym celem jest zaś odzyskanie wolności.

Teren jest 50 (!) razy większy od tego z REDGUARD. Do tego o wiele bardziej zróżnicowany niż nieco monotonne scenerie DAGGERFALLA. Około 30 tętniących życiem



miast czeka na nas wraz z kilometrami lochów i atrakcjami w rodzaju ogromnego wulkanu. Oczywiście, rasy będą różniły się kulturą i architekturą. Fajne, że za pomocą Construction Kitu świat gry da się powiększyć. Ten oparty na interfejsie Windozy edytor ma być prosty w obsłudze, a zarazem ►



całkiem potężny – nowe krajobrazy, miasta, broń, questy, rasy, zawody, NPC to norma, ale już zmienianie statystyk broni, kreowanie własnych zaklęć czy pisanie ksiąg (!) – tak, to intryguje. Pierwotny świat gry (ten z CD) również został stworzony za pomocą tego narzędzia. My zaś będziemy dzięki niemu mogli poszaleć, tworząc własne kampanie.

System walki stanowi połączenie DAGGERFALLA, JEDI KNIGHT i THIEFA. Odbywa się to w czasie rzeczywistym przy wykorzystaniu trzech rodzajów ataków: cięcia, dźgania i rąbania. Ataki należy dopasować do rodzajów broni. Wyraźnie zaznaczy się różnica między trafieniem w głowę a np. rękę.





Postacie scharakteryzowane zostaną ośmioma współczynnikami i umiejętnościami. Podczas gry (ale i za pomocą edytora!) da się tworzyć różniaste mikstury (przyroda obdaruje masą składników do nich), a także pracować nad nowymi czarami. Autorzy oddadzą do dyspozycji około 200 podstawowych zaklęć, na ich podstawie można będzie tworzyć nowe. Podczas gry spotkamy 50 rodzajów potworów.

Czas na grafikę – bo ona ma także stanowić będzie o sile tej produkcji. Autorzy zapowiadają, że jej jakość dorówna najlepszym produkcjom FPP. Do udźwignięcia całego świata gry niezbędna będzie karta graficzna ze sprzętowym T&L. Potwory i bohaterowie niezależni zbudowani zostaną z 6 tys. wielokątów każdy. Graficzne efekty nie ograniczą się tylko do pór dnia, ale ujrzymy wszelkie stany pogody (łącznie z mgłą ograniczającą widoczność czy deszczem utrudniającym poruszanie się). Po wyglądzie dokładnie będzie można rozpoznać rasę czy typ potwora, a także przyjrzeć się jego broni.

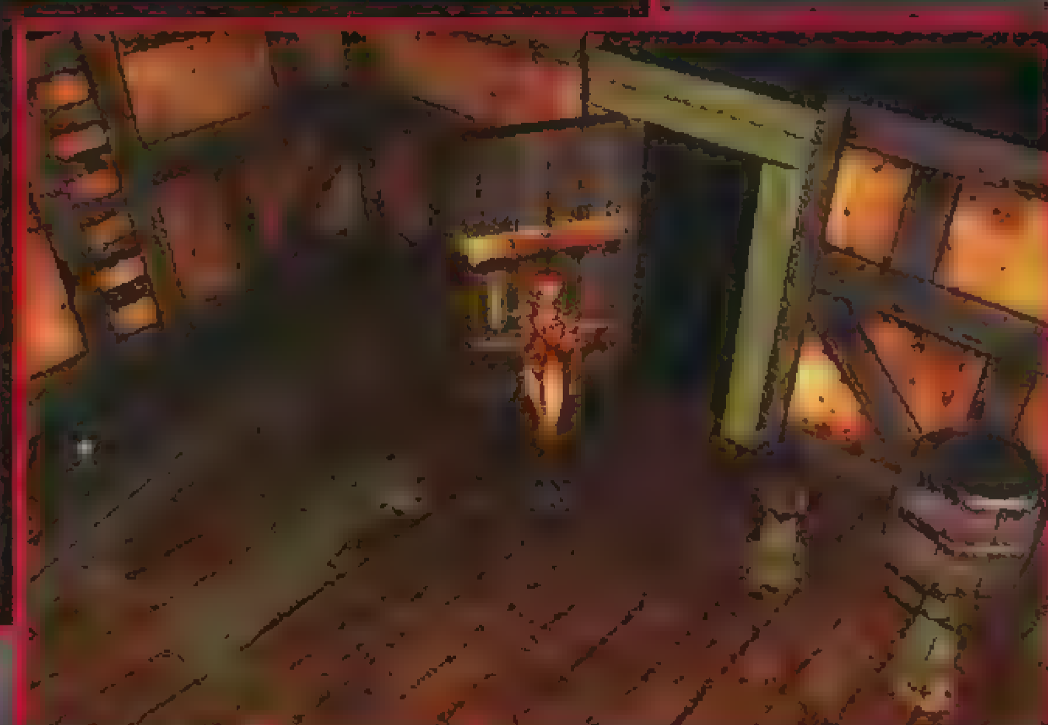
Wszystko zapowiada się wspaniale, ale wejść w ten niezwykły świat (lub zbudować sobie swój własny :) będzie można nie wcześniej niż na Gwiazdkę. Na E3 pokazano co prawda sprawną wersję gry z kilkoma miastami, potworami, ale zapowiedzi ludzi z Bethesdy sięgają o wiele dalej.

Qki
Bethesda Software

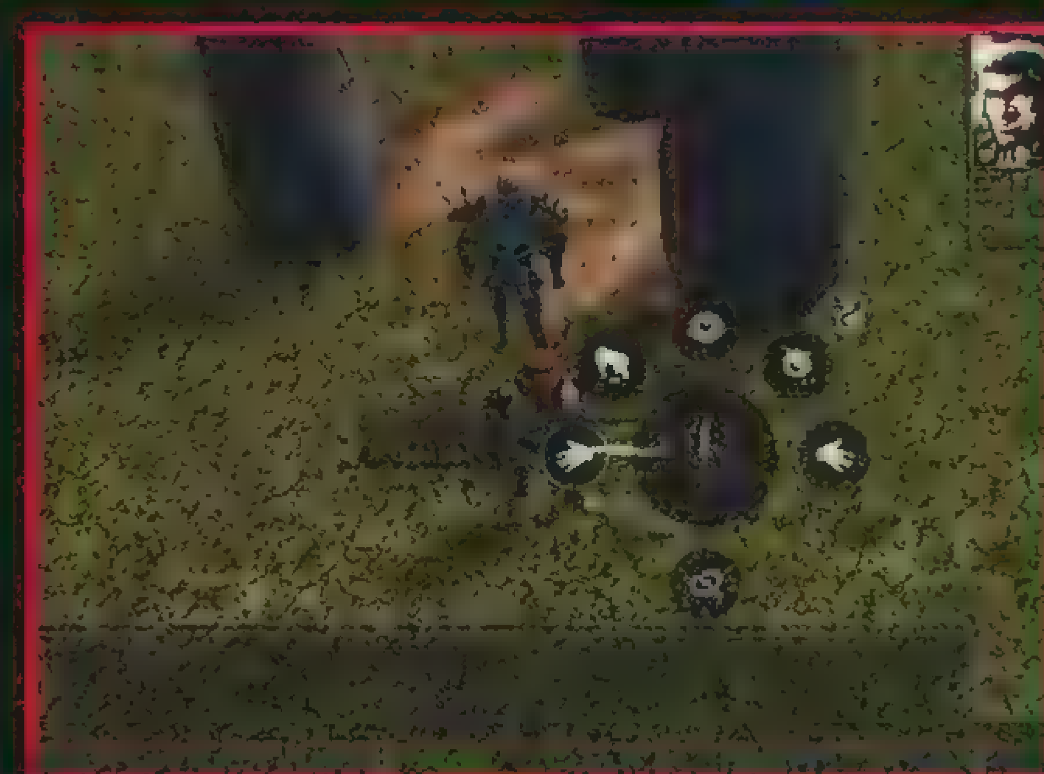
NEVERWINTER NIGHTS



Ta gra jest chyba najbardziej ambitnym przedsięwzięciem z dziedziny komputerowych RPG. Pewnie dlatego jej tworzeniem zajęli się doświadczeni programiści z Bioware. Obok „zwyczajnego" singla (tu zapowiadane jest 100 godzin gry) siłą NN będzie multiplayer. Wprowadzona funkcja Mistrza Gry pozwoli zbudować świat, zaludnić go (zarówno NPC, jak i potworami), wymyślić questy, ustalić zasady gry (np. kwestia zabijania innych graczy)... i zaprosić do niej innych graczy. Rozgrywka będzie odbywać się według III edycji zasad AD&D. Kreacja świata umożliwiona zostanie za pomocą potężnego, ale i intuicyjnego narzędzia Solstice Toolset. Stworzone przez graczy światy da się łączyć za pomocą portali. Będziemy sterowali jedną postacią, a inni członkowie drużyny to po prostu... inni gracze. Komunikację umożliwią m.in. „hot keys", choć krążą też plotki o komunikacji głosowej. Podobno autorzy pragną, by walka nie polegała tylko na klikaniu, a jej efekt nie zależał jedynie od pingu gracza. Dlatego trzeba będzie zwrócić uwagę na ukształtowanie terenu, specjalizację postaci i inteligencję przeciwników. Bestiariusz podstawowy ma tu obejmować ponad 200 pozycji. Do dyspozycji graczy





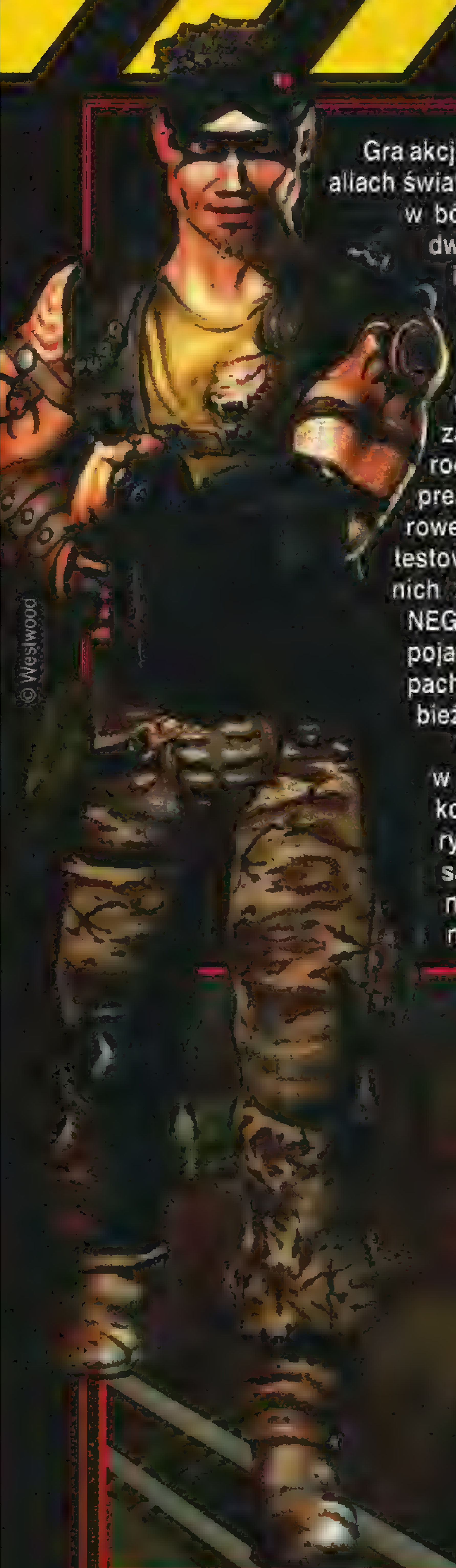


zostanie oddany bezpłatny serwer, z poziomu którego rozpocznie się multiplayerowa rozgrywka. Graficznie gra będzie przypominała BALDUR'S GATE, tu też zastosowano rzut izometryczny. Ale to już nie ten sam engine – świat wyświetlany będzie za pomocą Omena, zbudowanego dla potrzeb MDK2. Na prezentacji podczas tegorocznych E3 programiści Bioware błyskawicznie zbudowali system lochów. Bardziej skomplikowana okazała się edycja przedmiotów – głównie z powodu ich ilości i możliwości konfiguracji. Oczywiście, przy tworzeniu postaci będzie można stworzyć schematy zachowań NPC-ów i potworów oraz układać drzewa dialogowe. A taką swoją pracę możemy udostępnić na serwerze NN. Zapowiada się coś niezwykłego i przełomowego, coś, co na razie trudno objąć wyobraźnią. Nie bez powodu gra nominowana została aż w trzech kategoriach.

Qki
Interplay/Bioware



COMMAND & CONQUER: RENEGADE



© Westwood

Gra akcji osadzona w realiach świata C&C rodzi się w bólach już ponad dwa lata. Pierwsze informacje na jej temat trafiły do mediów w drugiej połowie roku 1999, zaś na zeszłorocznym E3 zaprezentowano surowe jeszcze wersje testowe. Wedle ostatnich zapowiedzi RENEGADE powinno pojawić się w sklepach już pod koniec bieżącego roku.

Wcielimy się tu w postać superkomandosa, który jest w stanie sam zmienić wynik wojny – jednym słowem nic nowego. Nasz bohater walczył będzie po stronie GDI. Jak pamiętamy, są to ci „dobrzy", wykrwawiający się w odwiecznych walkach z diabolicznym bractwem NOD. Do dyspozycji naszego bohatera zostaną oddane najnowsze militarne zabaweczki – zarówno jeżdżące, jak też i fruwające w przestworzach. Dla sadystów przewidziano możliwość przysmażania przeciwników





miotaczem ognia, bardziej zachowawczy mordercy będą mogli przeprowadzać rzeź z powietrza. W sumie, zasiąść będzie można za sterami około tuzina pojazdów znanych z serii C&C.

Wbrew pozorom, nie będzie to jednak typowa rozwalanka na maksa, którą można przejść, nie zdejmując palca ze spustu spluwy. Każdą misję będzie można zaliczyć działając po cichu, w ukryciu, nie wychylając się zbytnio. Dostępny będzie (dzięki wam, chłopcy z Westwood!) tryb snajperski – w końcu, nie ma chyba nic przyjemniejszego niż dyskretna likwidacja wroga z bezpiecznej odległości.

Z tego, co było widać na zaprezentowanej podczas targów wersji demo, oprawa graficzna powinna być rewelacyjna. Akcja poszczególnych misji potoczy się w bardzo zróżnicowanych środowiskach. Przemierzymy zarówno wąskie korytarze niezwykle przepastnych, podziemnych baz, jak też i rozległe prerie czy pustynie. Modele postaci powinny być bardzo dobrze dopracowane, z całą masą drobnych detali, podkreślających realność żołnierzy czy też kierowanych przez nich pojazdów. Mam tylko nadzieję, iż ten zalew wizualnych fajerwerków nie pociągnie za sobą wyśrubowanych wymagań sprzętowych. RENEGADE powino ukazać się około gwiazdki.

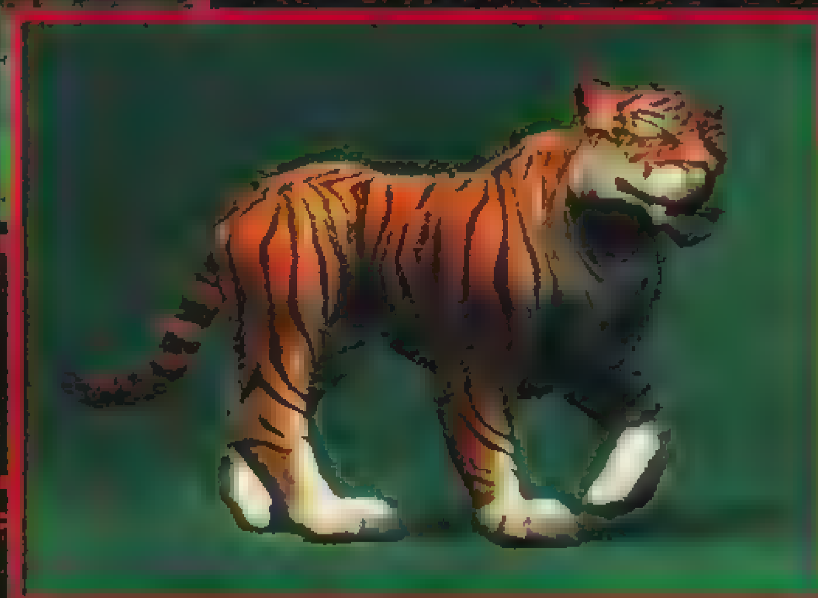
Pooh
Westwood

SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

Gra strategiczna w środowisku 3D. Jej akcja rozgrywa się w roku 1930. Rex Chance – jegomość, w którego postać przyjdzie się tu wcielić – jest doświadczonym poszukiwaczem przygód i niejedno ma już za sobą. Dostał właśnie misję uratowania pewnego biologa. Podczas poszukiwań trafił na tajemniczą wyspę, na której odnalazł naukowca. Okazuje się, że jest on tu wykorzystywany przez jakiegoś szaleńca do opracowania technologii, która pozwoliłaby zmieniać kod genetyczny tak, aby zwierzęta stały się ogromnymi, paskudnymi i krwiożerczymi mutantami. Jak nietrudno się domyślić, musimy pokrzyżować te plany.







Do tego celu będziemy musieli tworzyć armię z mutantów, którymi później trzeba, oczywiście, dowodzić. Teraz uwaga, autorzy zapowiadają, że będziemy

© Hehe Entertainment

BATTLE REALMS

Akcja tej gry ma toczyć się w świecie przypominającym feudalną Japonię, z licznymi elementami zaczerpniętymi z filmów kung-fu czy też anime. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że jest to nieco kiczowate zestawienie,

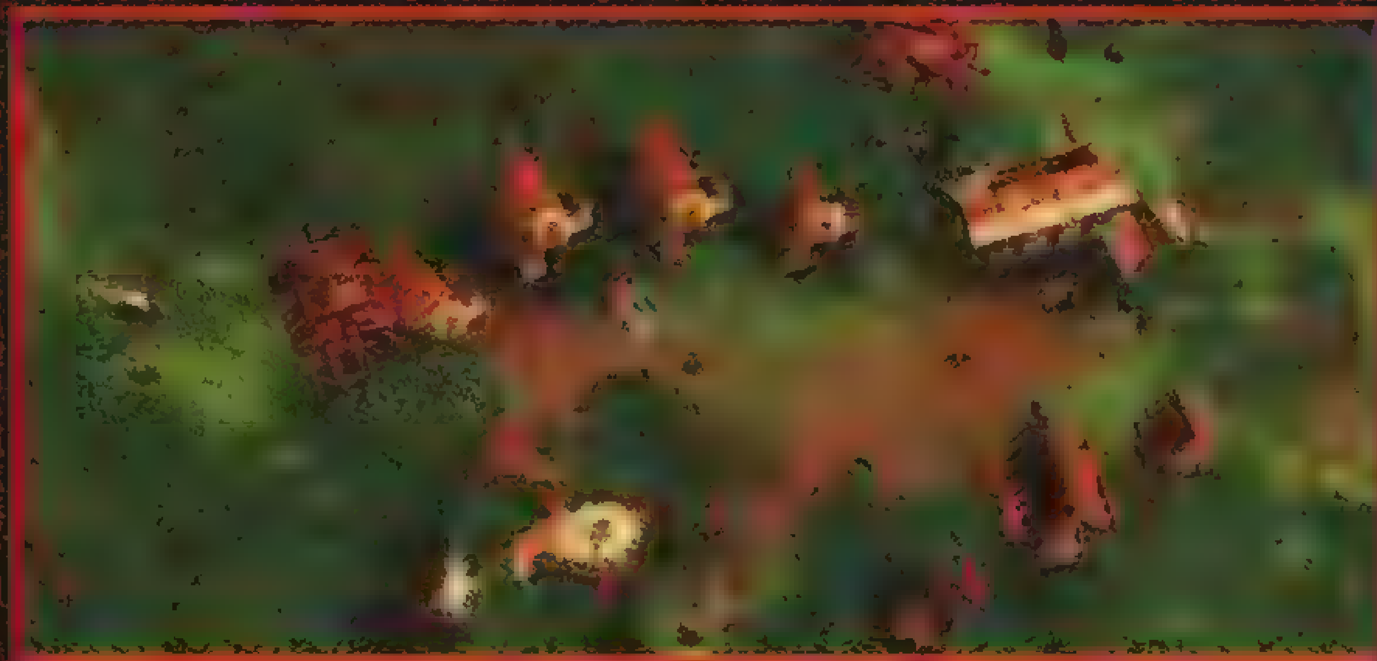


jednak za produkcję tę odpowiadają ludzie stojący za sukcesem COMMAND & CONQUER oraz RED ALERT (byli pracownicy Westwood), czyli można spodziewać się kolejnego hitu.

Każda nowa gra musi się wyróżniać wśród tłumu konkurentów. Podstawowy element walki o klienta to oprawa graficzna. A pod tym względem BATTLE REALMS prezentuje się doskonale. Statyczne screeny nie oddają tego uroku, dopiero w akcji widać płynność grafiki – postacie poruszają się gładko, każda zmiana czynności (choćby przejście z chodu w bieg) odbywa się bez najmniejszych szarpnięć. Ale przecież silnik graficzny to najmniej istotny z elementów strategii.

Przy warstwie taktycznej autorzy kładą wielki nacisk na system produkcji wojska. A właściwie, nie tyle „produkcji" (tak charakterystycznej dla większości RTS-ów), co jego szkolenia. Podstawowym „surowcem" będą tu bowiem chłopi, to spośród nich trzeba będzie rekrutować żołnierzy. Tak więc koniec z przerośniętymi armiami, tutaj każde ręce będą się liczyć. Zwłaszcza że zwiększenie poboru automatycznie spowoduje spadek produkcji rolniczej.

W grze pojawią się cztery konkurujące ze sobą klany: Smoka, Węża, Wilka oraz Lotosu (dwa pierwsze dostępne w singlu, w pozostałe wcielimy się jedynie w grze wieloosobowej). Należący do nich wojownicy będą mieli specyficzne cechy, np. wojownicy Lotosu to praktykujący nekromancję tajemniczy czarni magowie (przez ludzi z Liquid Software określani jako połączenie Egipcjan z wampirami), podczas gdy np. Wilki to działający w hordach, psychopatyczni wojownicy.





Dość nietypowo, przynajmniej jak na RTS, ma wyglądać system szkolenia wojowników. Oto zadysponujemy swoistymi ścieżkami kariery, poszczególni żołnierze nie będą ograniczeni do jednej specjalności, lecz da się łączyć wykształcenie np. łucznika i jeźdźca. Co ciekawe, wierzchowiec i jeździec potraktowani zostaną jako niezależne byty – po utracie konia wojownik nadal będzie mógł brać udział w walce. Dziwne, że nikt wcześniej (chyba) nie wpadł na tak banalny pomysł.

Oddzielny system zarobkowania dotyczy punktów jing i jang, przyznawanych zależnie od ilości złych i dobrych uczynków, jakie wyrządzimy. Będą się one wzajemnie anulować, więc gracz, chcący rozwijać się w kierunku dobra lub zła, musi dokonywać radykalnych wyborów. Choć to, jak będą postępować jego podwładni, w dużej mierze zależy także od wybranego na początku gry klanu – Węże skłonią się raczej ku niezbyt subtelnym rozwiązaniom, podczas gdy Smoki preferować będą drogę zgodną z kodeksem samuraja.

Większość ludzi, którzy mieli styczność z przedpremierową wersją BATTLE REALMS, twierdzi, iż ta gra może mocno wstrząsnąć skostniałym gatunkiem RTS. Co to dokładnie oznacza – przekonamy się jesienią.

Pooh

Crave Entertainment







mieli możliwość wykorzystania do tego ok. 300 tys. znacznie różniących się od siebie gostków, a poza tym do dyspozycji stanie nam jeszcze mniej więcej 40 gatunków zwierząt! Poza tym osiągalne mają być różne jednostki specjalne, latające itd. Oczywiście, zdobędziemy także nowe technologie. Budowa fizjologiczna zwierząt ma być bardzo naturalnie i szczegółowo odwzorowana. Środowisko, w którym zadziała nasza postać, zostanie silnie zróżnicowane (m.in. sawanna, pustynia, tundra, dżungla). Do zagospodarowania będziemy mieli całą wyspę. Postawimy wiele rodzajów budynków oraz innych obiektów. Autorzy zapowiadają, że dzięki zaawansowanemu engine'owi graficznemu naszym oczom ukażą się niesamowite efekty specjalne. A już na pewno czas umili tryb gry wieloosobowej. Wszystko już w przyszłym roku.



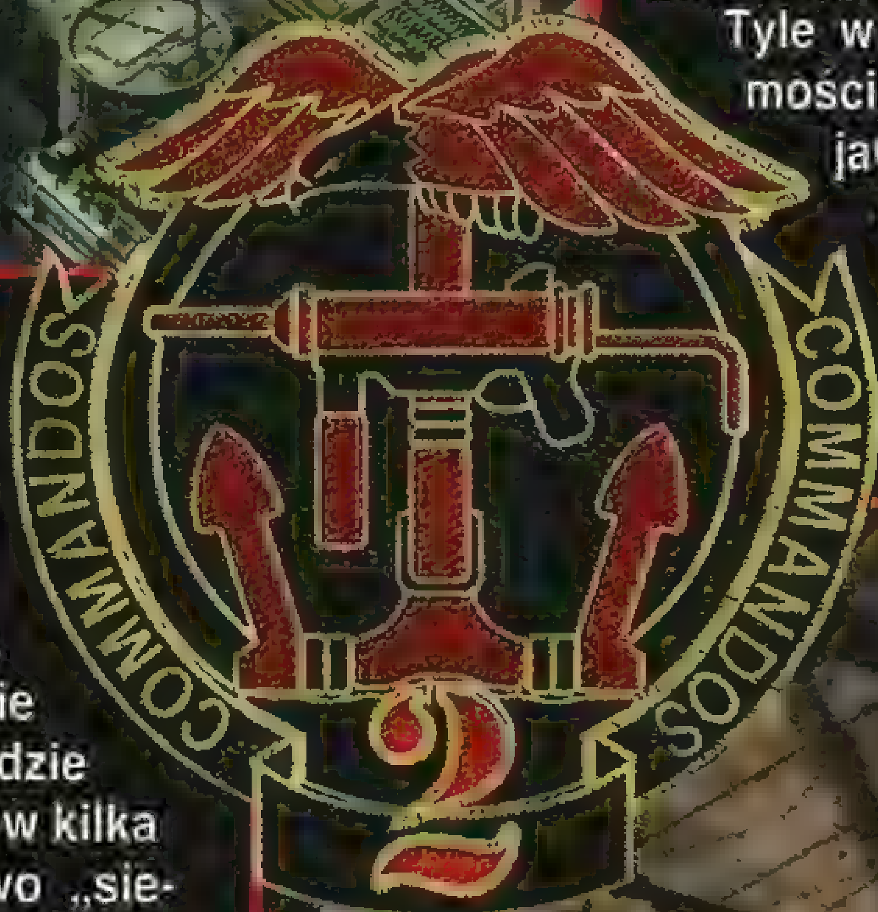


Murmur

Relic Entertainment

COMMANDOS 2

Pierwsza część tej gry przewidziana była wyłącznie dla jednego gracza, dwójka umożliwić ma zabawę nawet ośmiu graczom naraz.



Choć samotne przedzieranie się przez tłumy nazistów wciąż pozostanie clou zabawy, to każde zadanie wielkiej kampanii będzie mogło być rozegrane w kilka osób na kilku typowo „sieciowych" mapach. Interesującym czyni tryb multiplayer nawet engine graficzny gry. Został on gruntownie przerobiony tak, że akcja może być teraz ukazywana z czterech różnych kamer. To da nowe możliwości planowania, koordynacji działań etc. Akcja będzie mogła toczyć się także wewnątrz wielokondygnacyjnych budynków. Da się kombinować, jak przegrupować ludzi, gdzie ich ukryć, co rozkazać im zrobić.

Ale nie ma co liczyć, że będzie łatwiej, bo prace renowacyjne odbywają się także na odcinku SI. Nie ma co tracić tu miejsca na odpowiadanie o „nowych twarzach", skupmy się raczej na nowych możliwościach znanych już zabijaków. Charakter postaci, wraz z jej zaletami, nie będzie już jej ograniczał. Np. marine – poza tym, że będzie charakternym mordercą – da radę także prowadzić samochód. Postacie będą mieć ulepszony system ekwipunku. Pojawi się też możliwość wymiany sprzętu.

Tyle w telegraficznym skrócie wiadomości z placu boju. Gdy tylko gra pojawi się na półkach sklepowych, do domu wrócimy, w piecu napalimy... Pies zdechł.

aNzelmo von dirt
Pyro Studios





FREEDOM FORCE

Pamiętacie SYSTEM SHOCK 2? To dopiero była giera! Panowie odpowiedzialni za jej sukces postanowili teraz ponownie nas zaskoczyć i obecnie pracują nad FREEDOM FORCE. Ma to być połączenie strategii czasu rzeczywistego z grą o elementach RPG. Dzięki niej trafimy do Nowego Jorku roku 1962. Jako że był to okres, kiedy komiksy przeżywały swoje pięć minut, będziemy dowodzić... superbohaterami z kreskówek! A każdego z nich da się dopasować do własnych upodobań gracza. Do wyboru będzie blisko 25 postaci, a każda różniąca się od innych głosem, osobowością i pięcioma czy sześcioma innymi mocami. Naszym zadaniem będzie oczywiście walka ze złem, które się rozprzestrzenia się po mieście. Tworząc niepokonaną drużynę, będziemy musieli powstrzymywać różnych przestępców, napadających na banki i łamiących prawo na wiele innych sposobów. Ciekawostką natomiast jest, że otrzymamy



możliwość niszczenia budynków! Np. podczas walki da się wbić przeciwnika np. w ścianę pobliskiej cukierni czy innego sklepu! Jednak uwaga! Może to doprowadzić do spadku naszej reputacji, tak więc nie należy za bardzo niszczyć miejsca, którego tak na dobrą sprawę bronimy :) Otrzymamy też możliwość tworzenia swoich własnych mocy i zdolności, a zabawa nie będzie rozgrywała się jedynie w realnym Nowym Jorku, ale także w innych, już zmyślonych miejscach.

Oczy ma cieszyć wspaniała grafika 3D, do czego dojdzie niesamowita animacja. Autorzy zapowiadają też bardzo rozbudowany tryb multiplayer. Gracz będzie miał możliwość tworzenia swoich własnych scenariuszy, osobowości i wprowadzania modyfikacji.

Murmur
Crave Entertainment

BALDUR'S GATE2: THRONE OF BAAL

Dobra wiadomość dla wielbicieli BALDUR'S GATE'A – niedługo, bo już pod koniec tego lata, wyjdzie dodatek do drugiej części BG. Nosił będzie tytuł THRONE OF BAAL (pisaliśmy już zresztą o nim w poprzednim numerze) i zakończy historię Baala. Gracz dostanie okazję podróżowania po krainie Tethyr przez nowe lochy (w Wieży Strażniczej) i wypełnienia nowych questów. „Tron Balla" zaoferuje ok. 40-50 godzin rozrywki. Do naszej dyspozycji zostaną oddane nowe zaklęcia, nowe rodzaje broni (m.in. legendarny Crom Faeyr), nowe potwory (np.: Fire Giants czy jeden z najniebezpieczniejszych kreatur ze świata D&D – Demogorgon). Dojdzie także nowa postać – dziki mag. To gość znający potężne zaklęcia, niestety działają one nieraz



w nieprzewidywalny sposób (zalecana ostrożność). Postacie będą mogły osiągnąć 40. poziom doświadczenia, przekraczając barierę 8 mln. punktów. Drużynę będzie można skompletować całkiem od nowa lub skorzystać z tej, którą ukończyliśmy BG2:SOA. Gra będzie wykorzystywała znany engine ze świata BG: INFINITY. Premiera zapowiadana jest lada dzień. W Polsce grę wyda CD Projekt (zlokalizowaną wersję). W planie wydawniczym tej firmy można wyczytać, że końcowy produkt do sklepów trafi 18 lipca. A po więcej informacji zapraszamy do działu „na 5 minut przed"

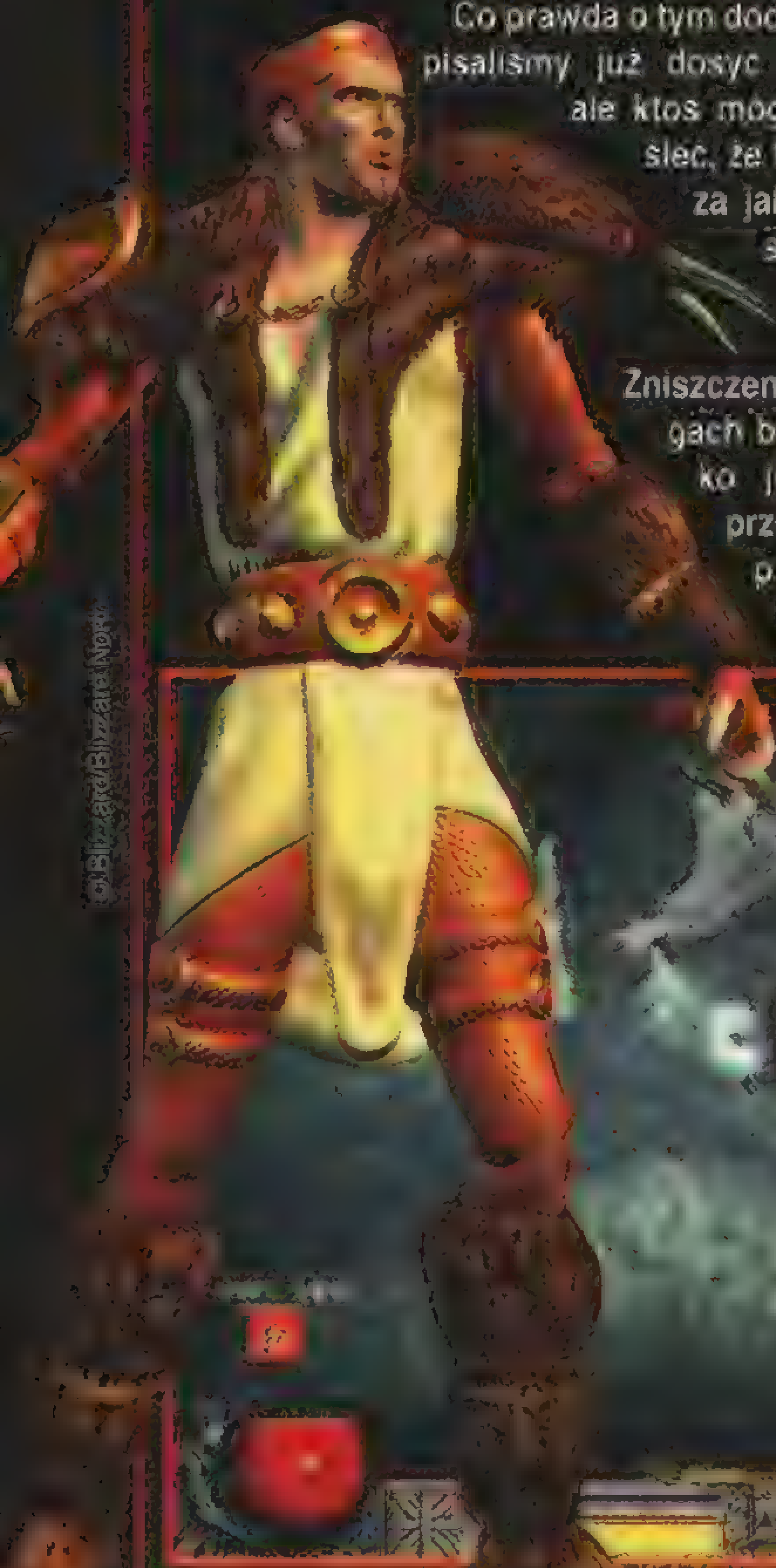


Qki

Interplay/Bioware

© Interplay/Bioware

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCION



Co prawda o tym dodatku do D2 pisaliśmy już dosyć obszernie, ale ktoś mógłby pomyśleć, że taka impreza jak E3 obyła się bez tej gry:) Nie, Pan Zniszczenia" na targach był, na krótko już zresztą przed swą premierą. W naszym kraju zaś (dzięki firmie CD Projekt) powinien pojawić się koniec czerwca (czyli kiedy czytacie te słowa pewnie albo już jest, albo też będzie lada dzień). Szybko podsumujmy, co nowego czeka nas w walce ze złem. Przede wszystkim akt V. A w nim nowe questy i nowe przedmioty (niektóre dostępne tylko na najtrudniejszym poziomie). Zwiększona zostanie pojemność kuferka. Innowacją jest rozdzielczość 800x600, ale i tak największym novum mają być dwie nowe postacie. Druid wykorzystywał będzie swoje niezwykłe zdolności – przywoływał siły przyrody (w postaci żywiołów i dzikich zwierząt), ale także sam zdolny będzie zmieniać się w wilkołaka czy też coś w rodzaju niedźwiedzia. Natomiast zabójczyni (assassinka) to postać, która oprócz tradycyjnych metod walki dobrze obeznana jest ze sztukami magicznymi, w efekcie czego może np. oślepić przeciwnika. Dzięki zastawianym przez nią pułapkom do gry będzie można wprowadzić pewne szczątkowe elementy taktyki. Na targach prezentowana była wersja demonstracyjna, a na ukończeniu (mamy nadzieję) było testowanie wersji beta.







Qki

Blizzard/Blizzard North

© Blizzard/Blizzard North

GORASUL - LEGACY OF THE DRAGON

Pamiętacie JoWood? To niemiecka firma, znana z całkiem niegłupich gier strategiczno-ekonomicznych (TRAFFIC GIANT, INDUSTRY GIANT). Na E3 zaprezentowała RPG pt. GORASUL – LEGACY OF THE DRAGON. Jest to opowieść o niejakim Roszondasie, gostku, który został wychowany przez smoka. Dzięki temu wydarzeniu z dzieciństwa nasz bohater posiadł niezwykłe zdolności magiczne, mówiąc krótko – smocze właściwości. Gdy na świat spada zagrożenie w postaci demonów, Roszondas pomaga bogom w walce – niestety, zwycięstwo okupuje śmiercią. Po śmierci jego dusza udaje się na spoczynek. Nie na długo jednak, ponieważ demony atakują znowu. Roszondas opuszcza zaświaty – niestety, nie pamięta już o swym poprzednim życiu.



Przed nim daleka droga, podczas której odkryje swą przeszłość. Nasz bohater przeżyje wiele przygód, wypełnionych magicznymi pojedynkami, rozwiąże też wiele zagadek i intryg. Tyle fabuła – to jest absolutnie wszystko, co obecnie mogę Wam powiedzieć na ten temat. Teraz czas na trochę technicznych szczegółów.

Roszondas będzie mógł werbować sobie pomocników – prawdopodobnie maksymalnie czterech. Gra będzie oferować ponad 40 lokacji, w których gracz będzie miał okazję rozwiązać ok. 100 questów – polegających nie tylko na puszczeniu komuś fireballa, bo znajdą się tu także zagadki detektywistyczne. Ciekawostką ma być osobowość broni – tak, tak niektóre artefakty będą... całkowicie samodzielne. W grze spotkamy ok. 60 potworów i NPC-ów. Niestety, nie mówi się nic o tym, jak dużą rolę w budowaniu rozgrywki będą mieli ci ostatni. Wiadomo natomiast, że będzie wiele możliwości prowadzenia walki, co będzie wymuszone przez zaawansowaną SI o niesamowitych algorytmach. Bardzo ważnym elementem ma być magia – twórcy GORASULA enigmatycznie mówią o „wielu rodzajach siły magicznej" i 40 misternie przygotowanych postaciach czarnoksiężników. Gra będzie przerywana animowanymi sekwencjami, o bardzo wysokiej jakości. Mogę to potwierdzić, bo widziałem screeny – niestety, były za małe na publikację. Wszystko okraszone interfejsem, wierną kopią tego, co widzieliśmy w BALDUR'S GATE. Dwa słowa należą się grafice – to kawał solidnej roboty. Screeny są bardzo ładne – dobra gra światła i mnogość szczegółów. Czy będzie to RPG warte gry, czas pokaże. Jedno jest pewne – CD Projekt wyda to na polskim rynku.

Qki

JoWood/Silver Style

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

Ten oparty na III edycji AD&D sequel przeniesie nas do Myth Drannor – starożytnej metropolii leśnego królestwa Cormanthor. Przedstawiciele różnych ras mogą tu żyć w pokoju, więc wszyscy, którzy kręcą nosem na wieść o „tylko" jednym mieście, niech wezmą pod uwagę, że będzie to uniwersum bardzo różnorodne i szczegółowe. Żadnego „pustego" łażenia – wszędzie przygoda, zagadka albo wróg. Przemierzająca te ciekawe scenerie drużyna śmiałków to maks. 6 postaci. Cztery można wybrać na początku, a w czasie gry dołączyć jeszcze dwóch NPC. Gra oferuje 9 profesji: wojownik, barbarzyńca, paladyn, ranger, ksiądz, czarodziej, mnich i łobuz. Do tego rasy: półork, człowiek, halfling, krasnolud, elf i półelf. Przedstawicieli innych ras spotkać będzie można jako NPC. Nowe czary – zgodnie z zasadami AD&D, podobnie bestiariusz. Rozgrywka czerpie z pierwszej części POR, np. w zakresie walki – mimo że gramy w czasie rzeczywistym, to boje toczą się w turach. Gra zaoferuje ponad 50 questów i można liczyć na bite 100 godzin gry. W celu uatrakcyjnienia rozgrywki plany lochów i lokacji mają się zmieniać, gdy rozpoczniemy grę od nowa. Ponadto multiplayer, w którym będziemy mogli przemierzyć całe miasto. Środowisko ma być w ciągłej interakcji z graczem – każdy jego element może być do czegoś użyty. Podczas walki da się wspinać na różne obiekty. Tak, ten produkt Stormfront Studios ma szansę zwycięstwa nad wszechmocnymi grami Bioware. Jest niesamowicie dopracowany, praktycznie pozbawiony błędów, ma ciekawy scenariusz i przejrzysty system rozgrywki.

Qki

Stormfront Studios





DUNGEON SIEGE





Chris Taylor, twórca TOTAL ANIHILATION, tym razem wziął się za RPG (lub jak kto woli – action RPG). Wraz z grupą Gas Powered Games zaprezentował w tym roku na E3 grę pt. DUNGEON SIEGE. Już po raz drugi zresztą. Aktualnie produkt ten jest już jednak prawie gotowy, toteż niedługo można go wypatrywać w sklepach.

Pokierujemy tu losem krzepkiego jegomościa, który za dużo kombinował nie będzie. A wszystko zaczyna się całkiem niewinnie – od ataku psa-potwora. Nasz bohater nie przypuszcza nawet, że tak rozpocznie się wielka przygoda, która zaprowadzi go do jaskiń i lochów, a także poprzez puszczę i pustynię. Już to wskazuje na wielkość świata tej gry. Najlepsze jednak, że nie uświadczymy tu przerw w trakcie ładowania się kolejnych lokacji (co zwykle zabija trochę klimat). Wszystko odbywać się będzie płynnie i szybko. Soundtrack doskonale komponuje się z akcją. No cóż, jest to wszak dzieło Jeremego Soule'a – kto słyszał muzykę z ICEWIND DALE, ten wie, co to za jakość. Osią DUNGEON SIEGE będą podróże i walka. Oczywiście, autorzy gry udostępnią nam możliwość tworzenia drużyny (maks. 8 osób). Nasi towarzysze zachowają się tak, jak sobie zażyczymy i będą mogli wykonywać zadania(np. obszukanie trupów). Wielbiciele RTS–ów wyznaczą zaś sobie formacje i ustalą waypointy. Z opinii zasłyszanych podczas tegorocznych E3 można wysnuć wniosek, że DUNGEON SIEGE będzie grą niezwykle intuicyjną i przejrzystą w obsłudze. Bardzo prosto zarządza się tam przedmiotami, a jest ich cała masa (wiem, jak to przekonująco brzmi w obliczu innych relacji ;). Arsenał po prostu urzeka. Na naszej drodze stanie ponad 100 rodzajów potworów (m.in. ogromne pająki na pół ekranu). Oprócz oręża, dostaniemy możliwość skorzystania ze 100 zaklęć magicznych.



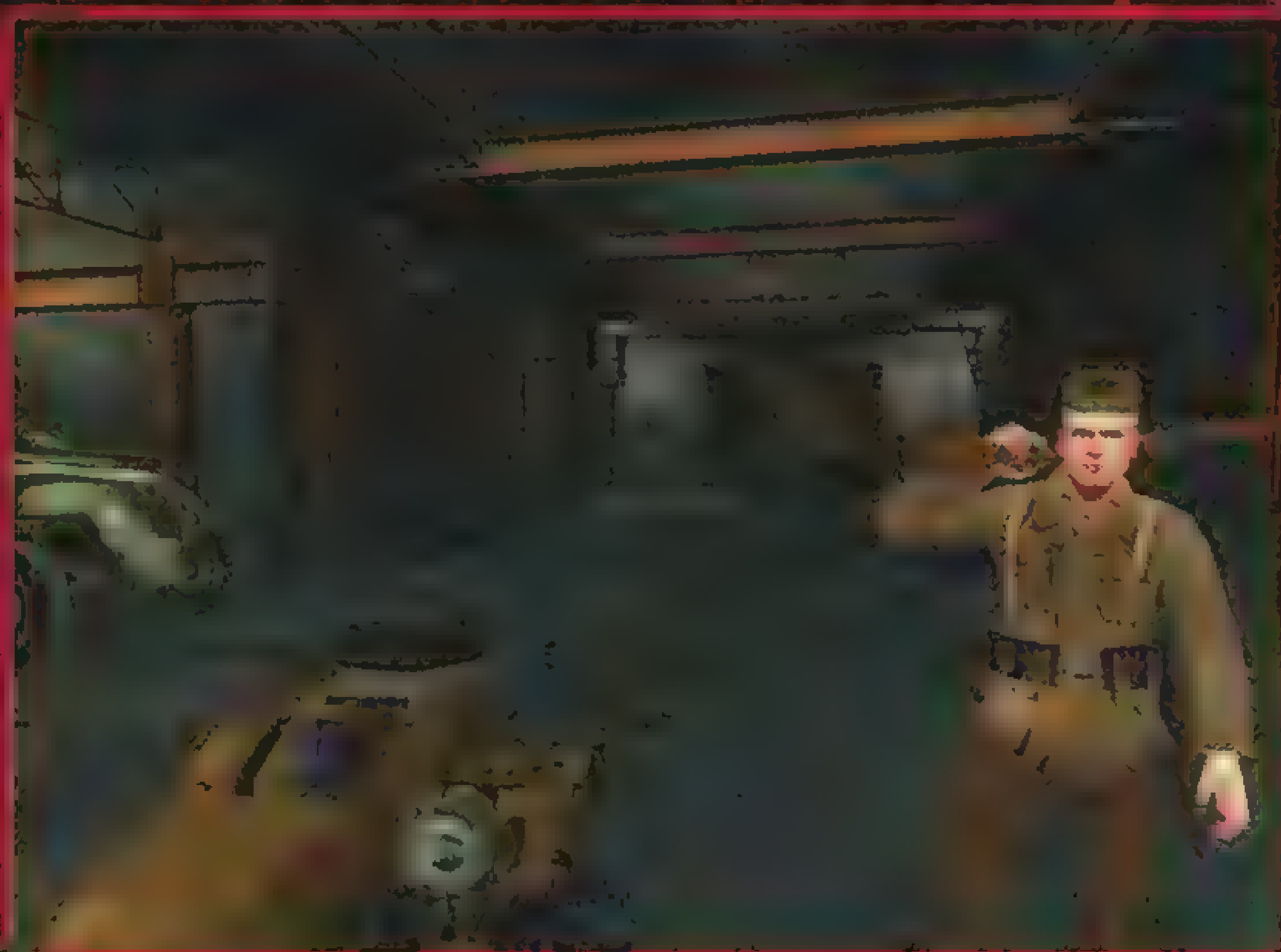
Oki
Microsoft



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

II wojna światowa, rok 1942. Potęga Africa Corps gen. Rommla zaczyna podupadać. Naszym zadaniem będzie pomoc aliantom w usuwaniu Niemców z Czarnego Lądu, ale trafimy również na Sycylię, do Francji, a nawet do Niemiec. Spośród 20 zadań tylko niektóre wymyślono – reszta to odzwierciedlenie prawdziwych walk.

Do likwidacji wroga użyjemy blisko dwudziestu rodzajów broni. Ale bogaty arsenał to nie koniec atrakcji. Jako komandos będziemy umieli posługiwać się wieloma ciekawymi rzeczami, zasiądziemy też za sterami czołgu i kierownicami różnych samochodów. Przeciwników ma być sporo, ok. 20. Oprócz tytułowego Medal Of Honor zdobędziemy także inne odznaczenia. Zaczniemy jako porucznik, ale będziemy mieli szansę na szybkie awanse, zaś cenne odznaczenia otworzą drogę do dodatkowych misji. Trzeba się starać wykonać wszystko jak najszybciej i nie stracić zbyt wielu ludzi, bo będzie to miało przełożenie na dalszą karierę. Nie rezygnuje się z trybu gry wieloosobowej. Ma on być bardzo rozbudowany, a dla tych, którzy nie mają dostępu do Sieci lub chcą tylko poćwiczyć, przygotowano boty!





Gra ma mieć niesamowitą grafikę, dzięki czemu bawić będziemy się po prostu z pianą na ustach (kolejny produkt na engine Q3). Otrzymamy niesamowitą liczbę detali – nawet pojedyncze liście na drzewach doprowadzić mają do zachwytu. Nie może zabraknąć zmiennych pór dnia i warunków pogodowych. Co by jednak nie mówić, wiele gier FPP już ma te elementy.



Murmur
Electronic Arts

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX



John Mullins powraca – rok po premierze pierwszej części do sklepów powinien trafić sequel jednego z najkrwawszych shooterów w historii – SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX.

Według autorów z „jedynki" wzięto te elementy, które najbardziej odpowiadały fanom i przeniesiono je o poziom wyżej. Przede wszystkim oznaczać to będzie... no tak, rzecz jasna jeszcze lepiej dopracowany engine i system detekcji trafień. Tym razem ciała przeciwników zostaną podzielone na 36 „gorących stref", a pociski po trafieniu w poszczególne z nich wywołają zróżnicowaną reakcję. Jeśli dodam, że postacie zbudowane będą z ponad 3000 wielokątów i będą ruszały gałkami ocznymi i powiekami, to chyba przyznacie, że nie można już wymagać niczego więcej. No, chyba że „modułowej" budowy bohaterów – niezależnie od samego ciała będą poruszały się wszystkie elementy dodatkowe, jak np. plecak czy okulary.



Tym razem twórcy SOF stawiają raczej na jak najdokładniejszą realizację rzeczywistych rodzajów uzbrojenia, odpuszczając sobie zupełnie nietrafione uzbrojenie futurystyczne. Faktycznie, pamiętny zeszłoroczny miotacz mikrofalowy nie stanowił największego osiągnięcia technicznego Raven Software...

Tradycyjnie, 10 misji (każda podzielona na 5–10 poziomów) rozrzucono po całym świecie. Poza oczywistym chyba Bliskim Wschodem, Columbią czy też Hong Kongiem przewidziano także tak „egzotyczne" lokacje jak Praga lub Kamczatka. Ciekawe, kiedy powstanie wreszcie porządna gra z akcją osadzoną w Warszawie. W „Podwójnej Helisie" akcja kręcić się będzie wokół potężnej (a jakże) organizacji terrorystycznej (chyba nikogo nie zaskoczyłem?), która grozi całemu światu nową, śmiertelną bronią biologiczną. W porównaniu z pierwszą częścią SOF tym razem większy nacisk będzie położony na akcje zespołowe. Jednak uwaga – pozostali członkowie drużyny będą sterowani przez komputer, w ogóle nie przewiduje się wersji multiplayer!

Pooh
Activision

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



W wieku X germański książę Heinrich chciał stworzyć państwo niezależne od frankijskiego cesarstwa. Odprawiając starożytne rytuały, ożywił armię umarłych. Na jej czele stanęli Czarni Rycerze. Jednak pewien mnich przeciwstawił się demonom. Po długiej walce udało mu się pokonać Heinricha. Zamknął go w grobowcu i rzucił nań klątwę, która każdego miała odstraszyć.

Tysiąc lat później w Niemczech władzę obejmuje pewien austriacki malarz. Wprowadzony przez niego system społeczny nawiązuje do teutońskiej przeszłości i... okultyzmu. Hitler jest owładnięty myślą opanowania świata. Interesuje się wynalazkami np. bronią chemiczną. Jednak szef SS Himmler ma zupełnie inny plan – przywrócenia do życia księcia Heinricha, a wraz z nim całej jego armii. W RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ponownie przyjdzie się nam wcielić w B.J. Blaskowitza, komandosa Office of Secret Actions (OSA). Zadanie jest proste - rozwalić nazistowskie zombiaki.



Ta gra nie jest przygotowywana przez Id Software, lecz przez Gray Matter – firmę spod skrzydeł Activision. Nowi autorzy zdecydowali, że ich „Wolf" otrzyma enginie Q3. Zapowiadają: zmienną pogodę, padający deszcz, śnieg, a nawet mgły. Interakcja z otoczeniem nie będzie polegała jedynie na niszczeniu przedmiotów czy wybijaniu szyb, bo da się rozwalić nawet samolot czy ścianę! Akcja nie będzie toczyła się tylko w pomieszczeniach zamkniętych. Dużą część czasu spędzimy w wiosce niedaleko zamku – Wilczego Szańca. Walka z hitlerowcami ma być przyjemnością, a to dlatego że... mają oni myśleć! Współpracować ze sobą, uciekać, otaczać nas, a nawet przewracać różne przedmioty! Ale uwaga! Będziemy mogli się zmęczyć – zapomnijcie o pokonywaniu długich dystansów bez odpoczynku! Do użytku otrzymamy: granaty, pistolety, karabiny (w tym snajperski) i miotacz ognia. Z innych gadżetów – lornetka i noktowizor.



Murmur
Activision

• Nowe łatki
PLionHeads oficjalnie zapowiedział wydanie patcha do BLACK&WHITE. Poprawiono problemy związane z samą grą, działaniem w Internecie i w multiplayerze. Zoptymalizowano działanie gry oraz poprawiono jej funkcjonowanie z niektórymi kartami graficznymi. Wyłączono odtwarzanie słowa „Śmierć", gdy wieśniacy umierają ze starości. Można również pominąć Samouczek. Chowaniec tańczy do muzyki MP3 i może grać w piłkę.

• Patch do WWP
Team 17 wypuścił bodajże pierwszy patch do WORMS WORLD PARTY. Łatka dostępna jest w dwu wersjach: europejskiej i amerykańskiej. Poprawia ogólne działanie gry w trybie wieloosobowym oraz uaktualnia o nowe opcje edytor misji. Można ją pobrać z adresu: http://wwp.team17.com

• Patch do Sacrifice
Interplay Entertainment opublikował kolejnego patcha do SACRIFICE. Łatka waży dokładnie 6,6 MB i poprawia ogólne działanie gry. Można ją pobrać bezpośrednio z: http://www.sacrifice.net/.

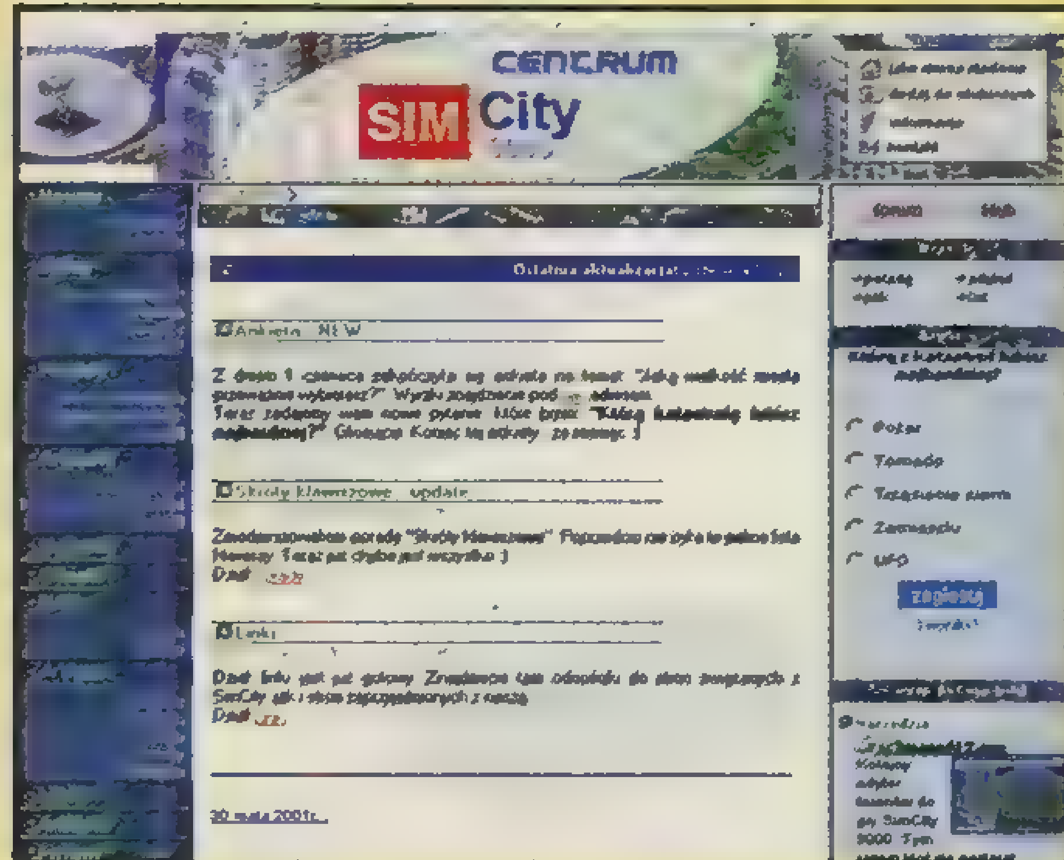
• Obniżka cen procesorów AMD
Kolejny raz AMD obniża ceny swoich procesorów. Teraz najnowsze Athlony będą kosztować: 1,4 GHz (266 MHz FSB) – 253 USD, 1,4 GHz (200 MHz FSB) – 253 USD, a Durony 950 MHz – 122 USD i 900 MHz – 91 USD.

• Poślizg
Firma Acclaim Entertainment zawiadomiła, że o całe dwa dni została zmuszona przesunąć datę premiery FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE, gry dostępnej na PlayStation 2. Wstępnie ten tytuł miał pojawić się 2 czerwca, ale teraz mówi się o 4 czerwca. Podobno producent chce stworzyć grę bez żadnych bugów. No tak, to trochę czasu wymaga.

• Combat Command 2: Desert Rats
Firma Sharpnel Games ogłosiła, że COMBAT COMMAND 2: DESERT RATS już niedługo znajdzie się na sklepowych półkach. Akcja tej gry toczy się w czasach II wojny światowej. Dostępnych jest 17

Centrum SimCity

Pomimo iż SIMCITY 3000 ma już kilka lat, nadal cieszy się wielką popularnością. W polskim Internecie powstała niedawno nowa strona poświęcona tej grze–legendzie. Znaleźć na niej można rozbudowane opisy oraz często aktualizowane porady, które z pewnością ułatwią grę zarówno początkującym, jak i zaawansowanym



graczom. Nie brakuje tu również rozmaitych plików: budynki, miasta, tereny czy różne użyteczne narzędzia. Adres strony: www.imgroup.com.pl/simcity."

Prezencik dla dzieci!

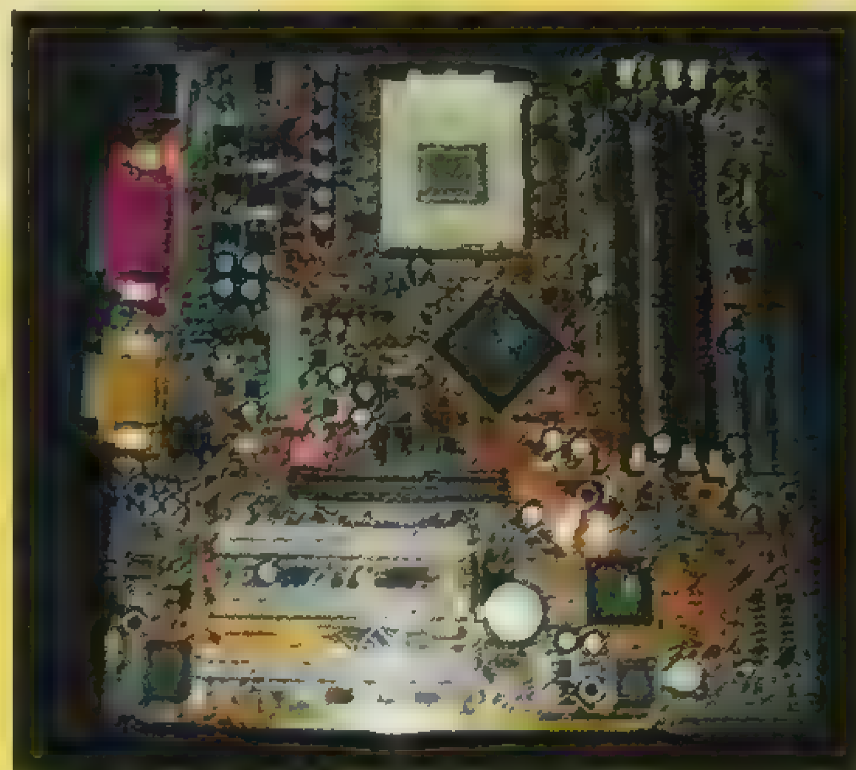
W sklepach pojawił się kolejny fantastyczny produkt dla dzieci – PREZENCIK. Jest to pakiet złożony z dwóch gier komputerowych dla dzieci. Pierwszą z nich jest przezabawna zręcznościówka THE GIFT, opowiadająca o przygodach sympatycznego stworka, który wszedł do gry komputerowej, by uwolnić z niej swą ukochaną. Druga gra to bajecznie kolorowa platformówka LEW LEON. Zadaniem gracza jest odnalezienie



skradzionej królewskiej korony tytułowego lwa. Obie gry odznaczają się pozbawioną scen przemocy fabułą i profesjonalną polską wersją językową. Zaletą pakietu jest również atrakcyjna cena. PREZENCIK kosztuje jedynie 49,90 złotych!

Nowe chipsety

Firma nVidia zaprezentowała rodzinę chipsetów znanych dotychczas pod nazwą Crush. Ich oficjalna nazwa to nForce. Pierwszy z nich obsługuje procesory AMD Athlon i Duron na 200– i 266–MHz szynie (jest także chipset dla Intela, jednak do czasu uzyskania wszystkich licencji nie będzie on pokazany). Chipset wyposażony jest w rewolucyjny kontroler pamięci TwinBank, umożliwiający połączenie dwóch niezależnych 64–bitowych kontrolerów i korzystanie z pamięci DDR w paśmie 128–bitowym, dzięki czemu ich przepustowość może osiągnąć aż 4,2 GB/s, przy wykorzystaniu przynajmniej dwóch modułów pamięci. Może obsłużyć do 1,5 GB pamięci DDR. Jest tu zintegrowany układ graficzny GeForce 2 MX. Chipset obsługuje zewnętrzny port AGP 4x i posiada wbudowany procesor dźwięku (APU – audio prcessor unit), generujący dźwięk sześciokanałowy i wykorzystujący technologię Dolby Digital. Jest tak wydajny, że ASUS, MSI, Gigabyte i ABIT już zapowiedziały płyty oparte na nim.



Sonic na PC

Rewelacyjna zręcznościówa dla najmłodszych, wielki przebój konsoli – tym razem na PC. Główny bohater – Sonic, ści-



z ostatniej chwili !!!

Czy jest jakiś film, na który czekają gracze? Na pewno do takich tytułów należy „Tomb Rider" czy właśnie kończony „Resident Evil". Jednak największej emocji wzbudza „Final Fantasy", niewątpliwie jeden z najbardziej oczekiwanych obrazów kinowych ostatnich lat. Oczywiście, po części jest to spowodowane magią znanego tytułu growego, ale nie tylko. Otóż, ten film jest w całości stworzony dzięki technice komputerowej. Wyrenderowane zostało zarówno otoczenie, jaki i wszyscy pojawiający się na ekranie bohaterowie. W wypadku dialogów posłużono się tradycyjnym dubbingiem, a ruchy postaci odtworzono w trakcie sesji motion capture.

Premiera „Final Fantasy the Movie: The spirits within" jest w naszym kraju przewidywana na wrzesień, ale dzięki uprzejmości Warner Bross dane nam już było zobaczyć kilkanaście minut tego dzieła.

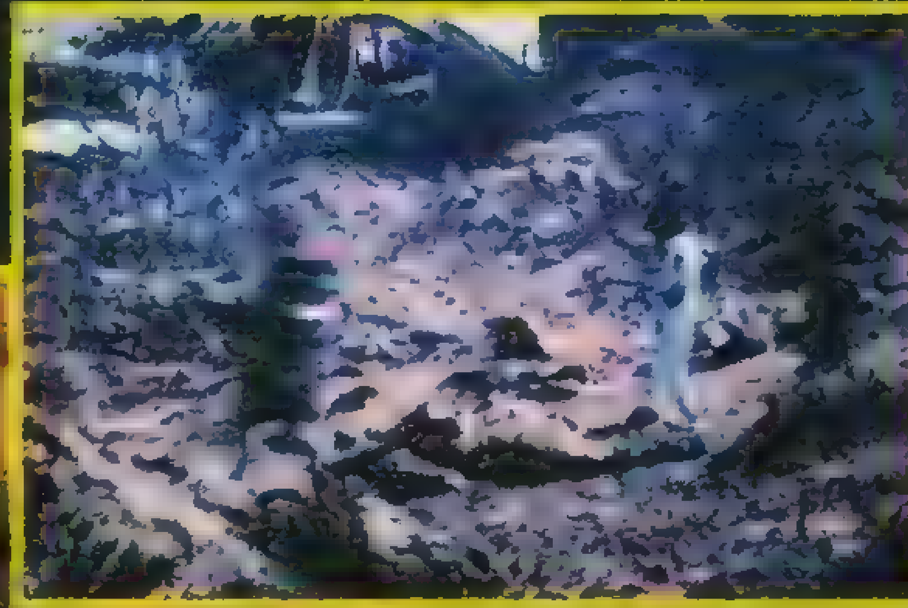
Po skończonej projekcji jedno było pewne – wszyscy byli rozgorączkowani, choć mieli różne opinie. Niektórzy domagali się ponownej projekcji.

Z jednej strony - może razić nienaganna cera głównej bohaterki, z drugiej - ujmują postacie męskie, wyglądające jak żywe, z trzeciej - widać było, że pod hasłem Final Fantasy każdy z widzów miał własne wyobrażenie filmu, które dopasowało się do tego, co zobaczył albo nie. Generalnie, wszyscy chyba spodziewali się czegoś bardziej kolorowego, bardziej fantasy, a otrzymali sza-



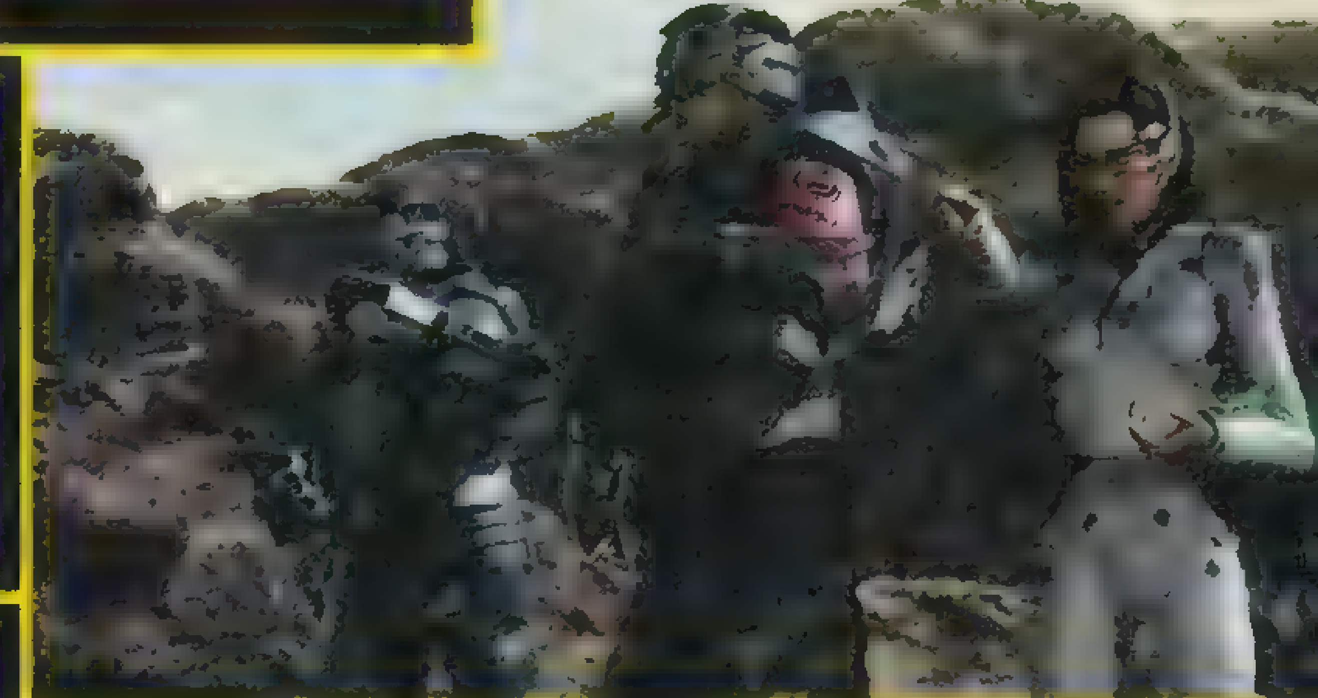


Część z tych zdjęć widzi po raz pierwszy światło dzienne.





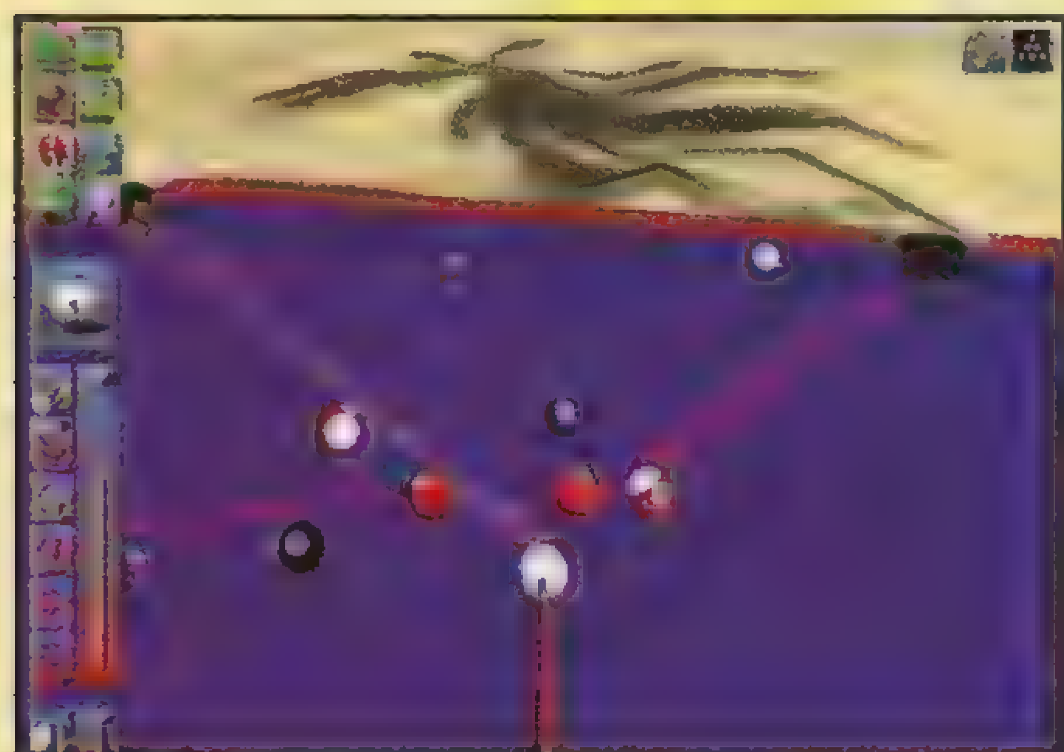




ga się w bajecznych sceneriach. Wraz z innymi, równie wesołymi postaciami, biega, skacze, odbija się od sprężyn, pokonuje zakręcone pętle oraz rampy. Gra ma kilka możliwości rozgrywki: tryb Grand Prix, Time Attac oraz multiplayer. Ogromna grywalność oraz właściwa konsolom grafika i efekty dźwiękowe, to tylko niektóre elementy wyróżniające ten produkt spośród ogromu innych tytułów na peceta.

Nowy bilard

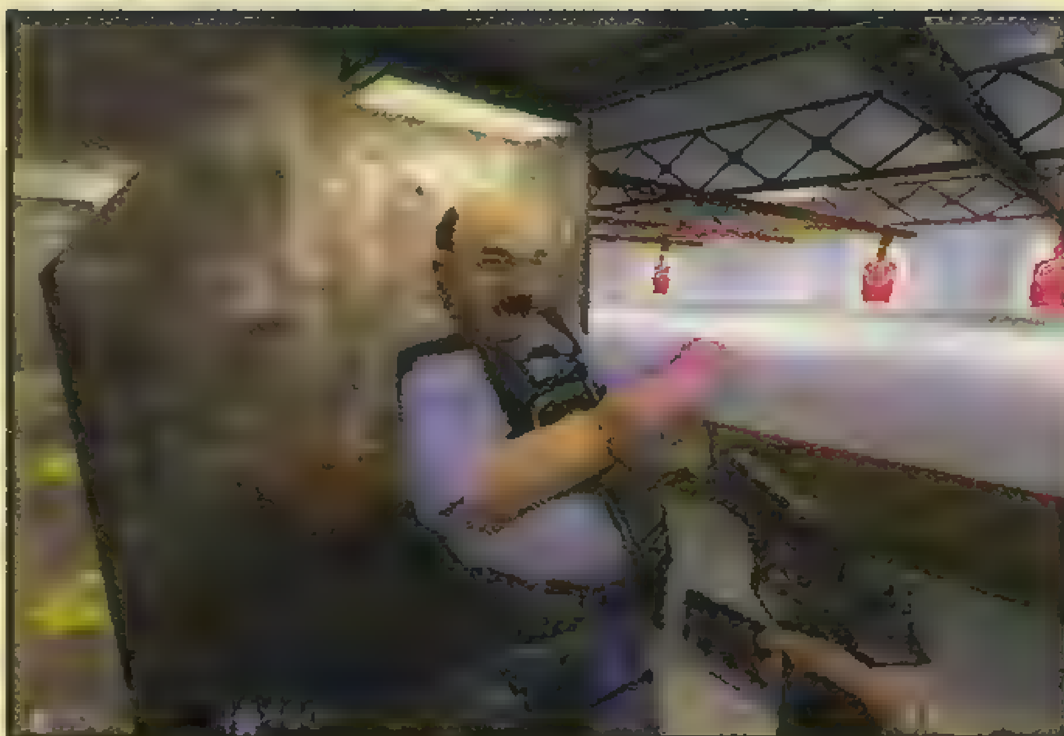
Awesome Developments podał kilka nowych informacji nt. JIMMY WHITE CUEBALL WORLD. Gra ta dostępna będzie na platformy: PC, X-box,

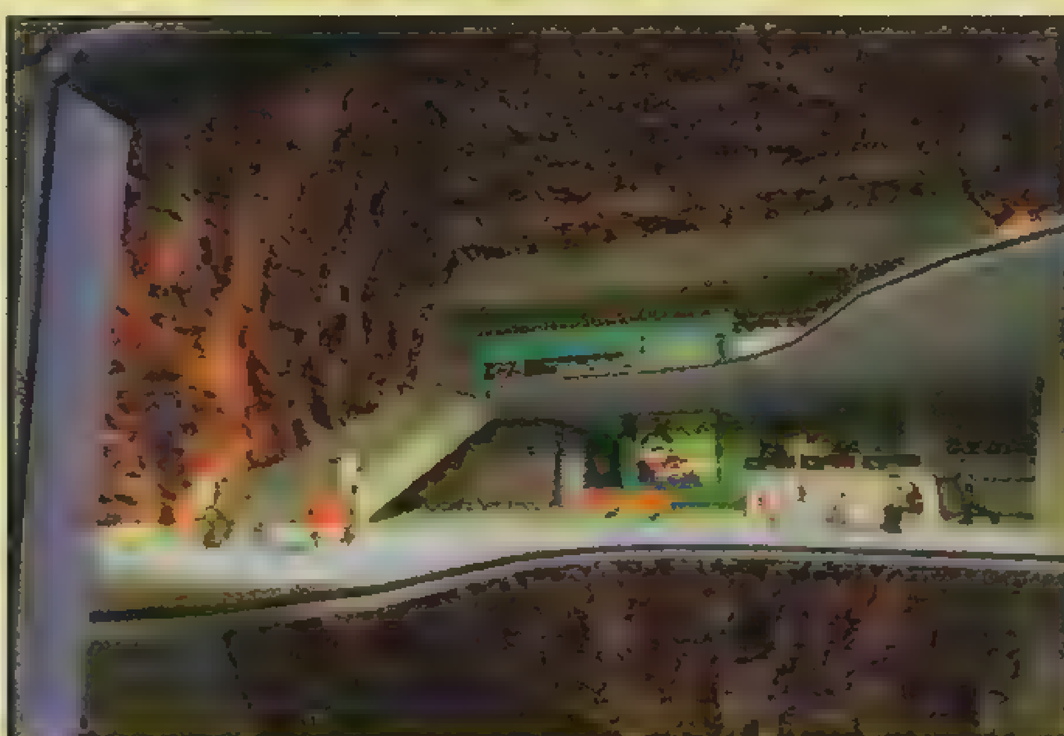


PlayStation 2. Rozgrywki na stole bilardowym zostaną przedstawione na ośmiu wspaniałych, animowanych lokacjach. Realizm ma tu stać podobno na najwyższym poziome, ale szczegółów, niestety, nie ujawniono. Nie zapomniano o trybie multiplayer. Premiera nie została jak na razie ustalona.

Blue Shift

Nowych wrażeń ze świata HALF-LIFE dostarczy samodzielny dodatek pt. BLUE SHIFT. Wcielimy się tu w strażnika w Black Mesa, by zbadać zastrzeżone pomieszczenia tajemniczej budowli rządowej. BLUE SHIFT ma również HALF-LIFE HIGH DEFINITION PACK, który usprawnia działanie broni i bohaterów wszystkich części sagi H-L oraz zwiększa ich rozdzielczość. Ponownie poczujcie strach i emocje towarzyszące rozgrywce. I to za jedyne 99 zł! Wydawcą na terenie Polski będzie firma Play It.





Dune

CD Projekt szumnie zapowiada DUNE. Ta oparta na prozie Franka Herberta gra toczy się na planecie Arrakis zwanej też Diuną. Na pustynnych obszarach trwa tu konflikt o panowanie nad cennym surowcem – melanżem. DUNE będzie trójwymiarową grą akcji, w której wcielamy się w spadkobiercę rodu Atrydów – Paula. Wspaniały pierwowzór, olśniewająca grafika i nowatorskie pomysły mogą sprawić, iż będzie to tytuł kultowy. Premiera przewidziana jest na III kwartał bieżącego roku.



kompletnych scenariuszy, przedstawiających różne kampanie w różnych częściach świata. Przewidywana data premiery została ustalona na połowę wakacji bieżącego roku.

• Machiner dla Simsów

THE SIMS – gra, której dystrybutorem jest IM Group – otrzymała Machinera 2000 w kategorii Multimedia.

• Might and Magic ukończone

Firma Gone Gold zawiadomiła, że prace nad grą Legends of Might and Magic dobiegły szczęśliwie ku końcowi i złota płyta z tym tytułem trafiła do tłoczni. Producent zapowiada, że Legends of Might and Magic na półkach sklepowych powinno się pojawić już 16 czerwca bieżącego roku. Więcej informacji o tym tytule znajdziecie pod tym adresem: http://www.gonegold.com

• Demo Z: Steel Solidiers

Na sieci pojawiło się nowe demo gry Z: Steel Solidiers. Polska premiera tej gry ma się odbyć w pierwszej połowie lipca, a jej polskim dystrybutorem jest LEM. Demo można pobrać z http://www.zsteelsoldiers.com.

• Przeprowadzki

4 czerwca 2001 r. firma Supergra sp. z o.o. zmieniła adres biura.
Nowy adres biura to:
01-355 Warszawa
ul. Powstańców Śląskich 85 u6
Nowe numery:
tel.: (022) 666 19 66
faks: (022) 666 19 77

Również IM Group zmienia swoją siedzibę. Nowy adres firmy to:
IM Group sp. z o.o.
ul. Działkowa 37
02- 234 Warszawa (Włochy)
tel. (0-22) 868- 52- 68
(0-22) 868- 52- 69
(0-22) 868- 52- 70

Serwis powstał przy współpracy z Wirtualnym Imperium Gier



Final Fantasy the Movie
The spirits within

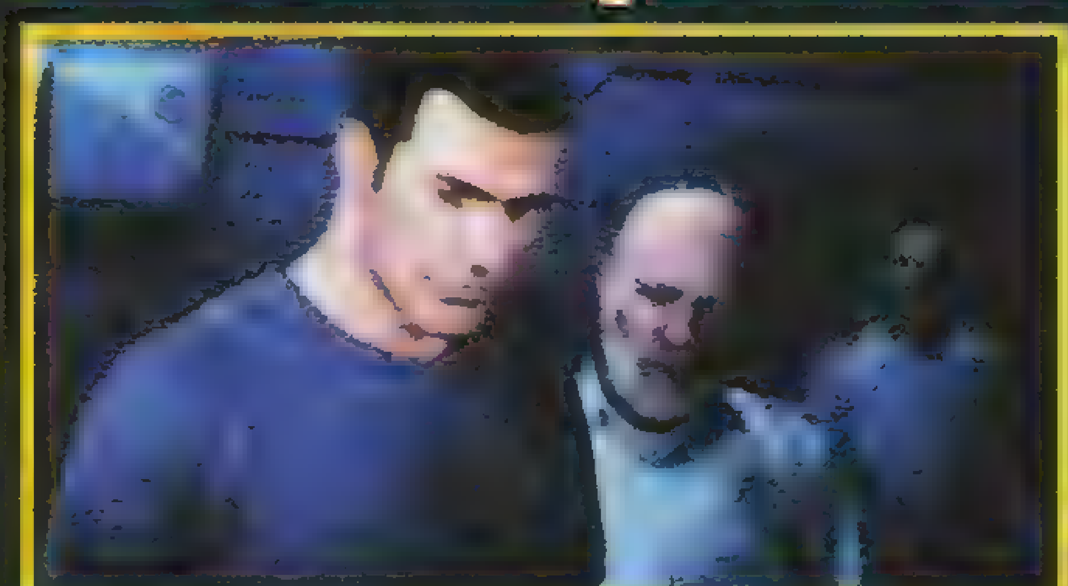
roburą wizję apokaliptycznie zniszczonego świata, zamieszkałego przez jakieś nieprawdopodobne, półprzezroczyste potwory.

Film jest zrobiony bardzo dynamicznie i jest o całe lata świetlne od Disneyowskich produkcji, gdzie wychudłe cocker-spaniele machają swymi długimi uszami. To nie jest film dla grzecznych dziewczynek, tu upust swoim żądzom będą mogli dać fani cyberpunku.

Wydaje nam się, że nie ma sensu streszczać fabuły tego, co zobaczyliśmy, i niech za komentarz posłużą zdjęcia i chrzęst zbieranych z podłogi szczęk widzów. Wyglądało to rzeczywiście niesamowicie. Osobiście nie możemy się już doczekać, aż dane nam będzie zobaczyć cały film, gdyż jakość jego grafiki jest doprawdy szokująca. To już tylko krok od prawdziwego realizmu.

Konsolite / Pegaz Ass

PS Więcej screenów i najnowszy trailer na oficjalnej stronie filmu – www.finalfantasy.com



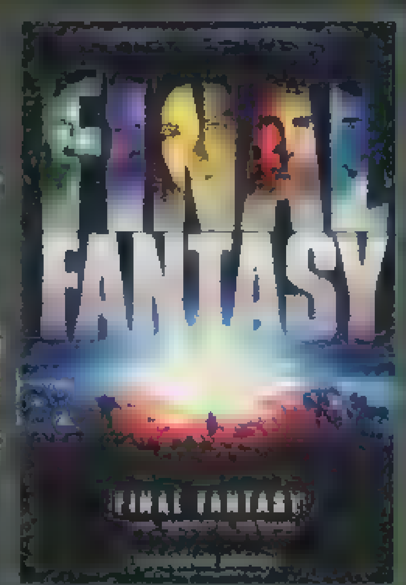




Bądźcie z nami - szykuje się kolejny pokaz!!!

Final Fantasy the Movie
The spirits within

Dystrybucja w USA: Columbia Pictures
Produkcja: Chris Lee Productions
Reżyseria: Hironobu Sakaguchi
Występują: James Woods, Ming-Na, Alec Baldwin, Steve Buscemi, Peri Gilpin, Donald Sutherland, Ving Rhames
Data premiery PL: 14.09.2001






Na kilka dni przed oddaniem numeru do druku dostałem do testów wersję beta ARCANUM. Mimo iż miałem niewiele czasu i że całkiem niedawno zamieściliśmy zapowiedź tej gry, to jednak nie mogłem sobie darować, aby nie podzielić się z Wami pierwszymi wrażeniami. Jeżeli ktokolwiek z Was grał już w demo (zamieściliśmy je miesiąc temu na naszej płytce SS CD 91), to wie, co mam na myśli.

Zacznę od tego, że ARCANUM jest bardzo rozbudowaną i złożoną grą, dokładnie trafiającą gusta starych rolplejowych wyjadaczy. Rosyjska grupa twórców z Troika Games pracowała nad tym projektem ponad dwa lata, ale dopiero teraz można się przekonać, że nie zasypiali gruszek w popiele, z jubilerską precyzją szlifując każdy aspekt mechaniki gry, jak i urzekające walory olbrzymiego świata ARCANUM. Tak, świat jest tu naprawdę spo-



ry, na miarę Zapomnianych Królestw z cyklu BALDUR'S GATE i wciąż się rozrasta (Troika wciąż jeszcze s z u k a , a przynajmniej do niedawna szukała fanów RPG z wyobraźnią, chętnych do pomocy w dopracowywaniu szczegółów tego swojego uniwersum!). Wraz z grą otrzymujemy (o ile to się nie zmieni) edytor świata, pozwalający nam kreować własne krainy, które następnie można by zaimplementować w multiplayerową całość. Choć pomysł wcale nie jest nowy, to jednak świadczy o tym, że goście z Troiki naprawdę mają wyobraźnię i myślą przyszłościowo. Zresztą, widać to najlepiej w niezwykle rozbudowanej fabule ARCANUM, której główny wątek kryje się za osłoną gęstej sieci intryg, tajemnic, niedomówień i fałszywych tropów. Kiedy wydawało mi się, że jestem bliski odkrycia prawdy, okazało się, że to tylko kolejny wątek prowadzący na manowce. A zbłądzić wcale nie jest trudno, tym bardziej że gra daje olbrzymią swobodę graczom, jak najdalej odchodząc od prostych i łatwych w produkcji schematów liniowych. Na całość fabuły składa się więc – jak pewnie słusznie się domyślacie – ogromna liczba rozmaitych zadań (lub też „questów" – jak kto woli ;)

W tym momencie znów przychodzi mi na myśl baldursowa seria Interplaya, której jednym z podstawowych atutów była właśnie owa wielowątkowość. Tyle że w ARCANUM zadania wydają się mieć nieco większe znaczenie dla całości rozgrywki, są też o wiele lepiej umotywowane (zapomnijcie o dobrych uczynkach w postaci wybijania potworów, które opanowały czyjeś sadyby). Skoro już tak porównuję obie te gry, to zachowując obiektywizm, muszę również powiedzieć, co wypada w tym porównaniu na niekorzyść ARCANUM. Niewątpliwie grafika, która pomimo uzdatnionej akceleracji 3D, zamyka się w rozdzielczości 800x600 – (heh!) do niedawna uznawanej jeszcze za hi–resową



– co w porównaniu z baldursową 1280x1024 wypada, niestety, bardzo blado. Efekty graficzne, na przykład czarów, również są słabsze. Od razu widać, kto miał więcej pieniędzy na produkcję. Nie sądzę, żeby Troika na ostatnią chwilę poprawiła jakość grafiki, bo zresztą grafika nie jest najważniejszym elementem gier role–playing. Inna sprawa natomiast, że projekty graficzne i kolorystyka, czyli ogólny design artystyczny ARCANUM, doskonale oddają klimat tej gry, podobnie zresztą jak nieziemska muzyka w stylu klasycznych wariacji smyczkowych i symfonicznych, jakimi zachwycali się nasi pradziadkowie ponad wiek temu. Idealnie wkomponowana w otoczenie, tworzy bardzo atmosferyczne tło dla całej historii, ale też nadaje nastrój aktualnie toczącej się akcji.

Świat ARCANUM urzeka swoją złożonością i kontrastami. Zestawienie magii z techniką rzadko wypada dobrze, jednak koncepcja ujęcia tematu w XVIII/XIX–wiecznych realiach trafia w złoty środek. Przypomnij-



ARCANUM porównuje się często do FALLOUTA. Słusznie, jeśli weźmiemy pod uwagę interfejs i sam schemat rozgrywki. Jednak kiedy porównamy bogactwo świata, złożoność fabuły i mechaniki oraz klimat, to gra ta nie tylko zdecydowanie jest lepsza, ale i zdaje się sięgać piedestału współczesnego idealnego rolpleja na PC...

Na 5 minut przed premierą:

BETA TEST

ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

cie sobie powieści Verne'a czy Wellsa, to zrozumiecie, co mam na myśli. Zresztą, cała gra bazuje na kontrastach i różnicach – czy to rasowych, czy społecznych, czy wreszcie etycznych. Każdy bohater gry, w którego postać się wcielimy – czy to jeden z gotowych, czy wykreowany indywidualnie – oprócz złożonych cech go opisujących, ma swoją własną przeszłość, determinującą nie tylko wartości niektórych współczynników, ale i mającą wpływ na jego zachowanie w określonych sytuacjach. Wynika to właśnie z opozycyjnego charakteru wartości tego świata. Podczas wypełniania zadań, wielokrotnie będziemy musieli wybierać między magią a techniką, między dobrem a złem, coraz bardziej dochodząc do wniosku, że ów podział na czarne i białe tylko pozornie jest taki oczywisty, a prawda kryje się gdzieś w odcieniach szarości. Dzięki temu, gdy pominiemy cały aspekt skomplikowanej mechaniki cech i atrybutów opisujących postać, bohater nadal pozostaje żywy, o co tak trudno w wielu dzisiejszych rolplejach, idących na łatwiznę stylu gier akcji. Interaktywność świata ARCANUM została doskonale uwypuklona.





Miesiąc temu, zapowiadając demo ARCANUM, pisałem, że gra jeszcze nie wyszła, a już stała się kultowa. Nadal podtrzymuję to zdanie, ale nawet gdybym sądził inaczej, nie mógłbym zignorować całego tego informacyjnego zgiełku na jej temat, dosłownie zagłuszającego inne wiadomości na internetowych witrynach growych. Oprócz oficjałki WWW znalazłem wiele stron klubowych i prywatnych, nie wspominając o tym, że wieści ze świata magii i techniki dotknęły również wiele serwisów informacyjnych. O dowolnej porze dnia i nocy można znaleźć na sieci setki osób chętnych do wymiany poglądów na temat ARCANUM...



Ta gra zachwyca i urzeka. Takie właśnie odczucia pragnąłem Wam przekazać w tym artykule. Bo w ARCANUM, jak w każdej prawdziwej grze fabularnej, chodzi właśnie o osobiste wrażenia, zależne od tego, czy i na ile zatopimy się w iluzorycznym świecie gry, jak w realnym. O szczegółach interfejsu i skomplikowanej mechanice przeczytacie w recenzji, czyli pewnie w następnym numerze. Może do tego czasu zdążymy przetestować też tryb gry wieloosobowej...

Lord Hunter
Troika Games

Proroctwo Alaundo dotyczy Waszego bohatera. Wkracza on w śmiertelny konflikt, toczący się między dziećmi Bhaala. Z pewnością nie jest to dla niego bezpieczne, lecz może pomóc w poznaniu i zrozumieniu mrocznego dziedzictwa. THRONE OF BHAAL to epicka kontynuacja, a zarazem podsumowanie sagi o dziecku Bhaala i zwieńczenie dwóch wspaniałych części BALDUR'S GATE. Dodatek ten pomyślany został jako nagroda dla graczy, którzy czuli niedosyt po ukończeniu SHADOWS OF AMN, czyli poprzedniej części BG.



Wkrótce po tym, co opisuje ostatni rozdział SOA, z południa, z kraju Tethyr docierają wieści o wojnie potomków krwi Bhaala. Królowa Ellesime nakłania Waszego bohatera do odwiedzenia Świętego Gaju. Tam starożytni mogą przepowiedzieć jego los. Niestety, pojawiają się kolejne pytania.

RES PORRO TRACTATAE

Instalując dodatek TOB, nie pozbawiamy się przyjemności dalszego grania w SOA, bowiem na początku program pyta, w którą z części mamy ochotę zagrać. Możliwe jest również porzucenie niedokończonej rozgrywki z poprzedniej części i rozpoczęcie nowej, w świeżo zainstalowanym dodatku.

Jak przystało na przyzwoitą kontynuację, do TOB możemy importować z SOA rozwiniętą po naszej myśli postać głównego bohatera, albo wręcz całą drużynę. Można, rzecz jasna, zerwać z przeszłością i stworzyć bohatera od podstaw. Jeśli idzie o płeć, rasę czy charakter, nic się nie zmieniło, ale twórcy dodali nową profesję – dzikiego maga.

DZIKA FALA

Jeśli ktoś grał w RPG na żywo, a nie na komputerze i zetknął się podczas sesji z dzikim magiem, to wie, o czym mówię. Tym, którzy nie grali, spieszę wyjaśnić, że postać ta jest „produktem ubocznym", czy może raczej – odpadem Czasów Kłopotów. Korzysta z pradawnych, surowych mocy, do niedawna jeszcze pogardzanych jako zbyt prymitywne, dziś na nowo dostrzeżonych i z uwagą badanych. Ma zatem dostęp do czarów chroniących przed dziką magią właśnie. Rzucane przezeń zaklęcia mogą wywołać trudny do przewidzenia efekt dzikiej fali. Innymi słowy, czarodziej atakujący wroga Magicznym Pociskiem nie ma pewności, czy nie uczyni go w ten sposób np. niewidzialnym lub odpornym na wszelkie ataki. I odwrotnie, poproszony o wzmocnienie reszty drużyny, może wszystkich potraktować Ognistą Kulą. Dlatego też prowadzenie tej postaci polecane jest raczej osobom o większym doświadczeniu, a w obchodzeniu się z nią – duża ostrożność.

Słynne schody Eisensteina

„Twoje wnętrze" – funkcjonalne rozwiązania kuchni



ZDOLNOŚCI

Bohaterowie będą nabywać – w zależności od klasy – zdolności i czary wysokopoziomowe. I tak np. doświadczony wojownik (łowca) wykształci umiejętność ataku „trąbą powietrzną", która ustala liczbę jego ataków w ciągu rundy na 10. Mag uzyskuje dostęp do potężnych czarów, jak np. Zaawansowana Gotowość (Improved Alacrity), która zmniejsza „czas rzucania czaru" do 1 rundy. Złodziej staje się po trosze alchemikiem i magiem, odnajdując w sobie umiejętności sporządzania zwojów i mikstur. Kleryk zaś, rzucając Burzę Zemsty, powoduje trzęsienie ziemi, zmusza niebiosa do wrzenia, a na głowy wrogów leją się strugi kwaśnego deszczu, padają skały i pioruny.

Magia jest wielka!



NOVUM

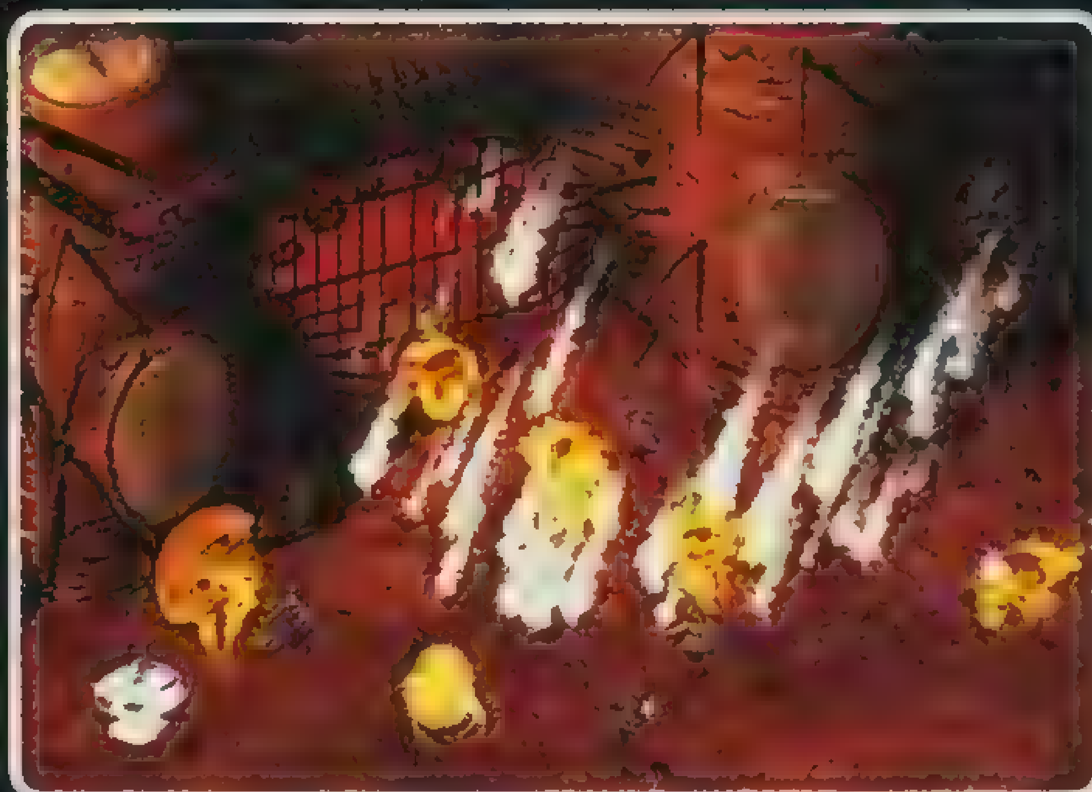
Jeśli zważyć na dotychczasowe osiągnięcia komputerowego RPG, to BG2:TOB pod wieloma względami jest grą prekursorską. Po przekroczeniu 3 mln pkt. doświadczenia przed bohaterem otwiera się perspektywa dodatkowych zdolności. Magowie i klerycy mogą np. uzupełnić księgę trudnodostępnymi, wysokopoziomowymi czarami, wykraczającymi poza listę tych dostępnych dotychczas – np. Życzenie. Ta opcja jest całkowicie dziewicza i została użyta w CRPG po raz pierwszy!

RYNSZTUNEK

Importując drużynę, przenieść ją można wraz z ekwipunkiem. Nie mają się jednak czym martwić ci, którzy BG2 nie ukończyli i nie mają dobrze rozwiniętej drużyny z jakąś superbronią. Gdy tworzycie nową postać czy przyjmujecie do drużyny nowych (starych) jej członków, trafiają bowiem w Wasze ręce osoby na tyle dobrze uzbrojone, że poradzą sobie w kilku najbliższych potyczkach. Tak jak w pierwszej części BG2, tak i tu można zdobywać lub samodzielnie tworzyć potężną broń. Możliwe jest też wzmocnienie tej zdobytej w SOA. np. znaleziona kula do Flail of Ages zmieni go w potężny pięciokulowy korbacz. Można również wykuć i stworzyć nowe przedmioty, np. zbroję niebieskiego smoka (tylko trudno zdobyć łuski na nią).

Przepowiednia się spełnia. Oto nadchodzi wychowanek Goriona. Dzień dzisiejszy, przeszłość i przyszłość w jedno się splatają. Jeden to przewidział i jeden przepowiedział.
Co przeminęło, naprawdę nie odeszło. Historia się powtarza, choć śmiertelni nie chcą tego widzieć. Wojna i rzezie nie są dla królestw niczym nowym. Dawny bóg znów nadejdzie. Armie maszerują i miasta płoną, a rzeki pienią się splugawione krwią.
Ciałami niewiniątek karmi się wrzące nienawiścią piekło. Słudzy Bhaala zalewają świat kłamstwem. Pięciu już poległo na tej ścieżce fałszu. Skrytobójca w łaski się wkupi.
On zna śmierć i zniszczenie. Pod maską przyjaciela skrywa swą twarz wrogą.
przepowiednia Ducha Lasu

Na 5 minut przed premierą: BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL





Siła nie leży jedynie w rynsztunku. Importując postacie lub tworząc je od początku, dostajemy 2 mln pkt. doświadczenia i możemy podnieść naszych bohaterów na adekwatny poziom: 16. wojownika i maga, 17. kaplana i 20. złodzieja. Co bardziej cierpliwi mogą rozwinąć postać do około 8 mln pkt. Przeciętny gracz ukończy zaś grę, mając w okolicach 5 mln. Innymi słowy, w trakcie przygody zdobędziecie około 10 poziomów. Autorzy twierdzą, że maksymalnym możliwym poziomem dla postaci z każdej klasy jest 40.



Ty, niebieski! Ty już wiesz co!

NOWE MONSTRA

Wszystko opisywane powyżej służy w RPG zwykle jednemu celowi – pokonaniu przeszkód na drodze do sukcesu, w tym wszelkiej maści potworów. A w TOB mamy z czym walczyć: mieszkańcy planów astralnych, purpurowe i niebieskie smoki, królowe roju, ogniowe giganty oraz jeszcze kilka niespodzianek. Lepiej i bardziej realistycznie niż w SOA wyglądają też rozmowy i reakcje NPC-ów.

NOWE ZIEMIE I... MOŻLIWOŚCI

Mamy tu nową, rozbudowaną mapę z dziewiczymi obszarami. Jest też nowa lokacja z podziemiami zwanymi Watcher's Keep – jeszcze większymi niż wielopoziomowe lochy Durlag's Tower z BG: TALES OF THE SWORD COAST. Wzorując się na ICEWIND DALE, wprowadzono możliwość pauzy i ruchów drużyny przy włączonej mapie. Świetnym ułatwieniem jest też, wzorowana na DIABLO, możliwość podświetlania (tabulatorem) wszelkich wejść, skrytek, przedmiotów itp. Przypominam, że w SOA mogliśmy oglądać tak tylko punkty życia członków drużyny.

OJ WARTO, PANIE! WARTO!

Gra nie daje taryfy ulgowej. Od pierwszych sekwencji bohater wkracza we wrogi świat. Tuż po przepowiedni Ducha Lasu odnajduje go pierwsze z dzieci Bhaala i sprawdza w walce nabyte zdolności. Podpowiem – skorzystajcie z formy Slayera. Wkrótce też spotkacie Sarevoka. Lecz tym razem nie będziecie z nim walczyć, bo przeszedł na stronę dobra. Po wskrzeszeniu go i skompletowaniu drużyny w otchłani Ducha Przeznaczenia dostaniecie również możliwość sprawdzenia hufca w boju. Od tej chwili miejsce to, ta otchłań, stanie się Waszym własnym planem astralnym i fortecą, do której w każdej chwili możecie wrócić i odpocząć czy złożyć zdobyte skarby. Ostrzegam jednak, że jeśli chcecie dokądkolwiek iść, a nie wiecie, co tam czeka, najpierw przygotujcie broń i czary oraz dobrze się wyśpijcie.

Karalusio

KILKA EFEKTÓW DZIKIEJ MAGII

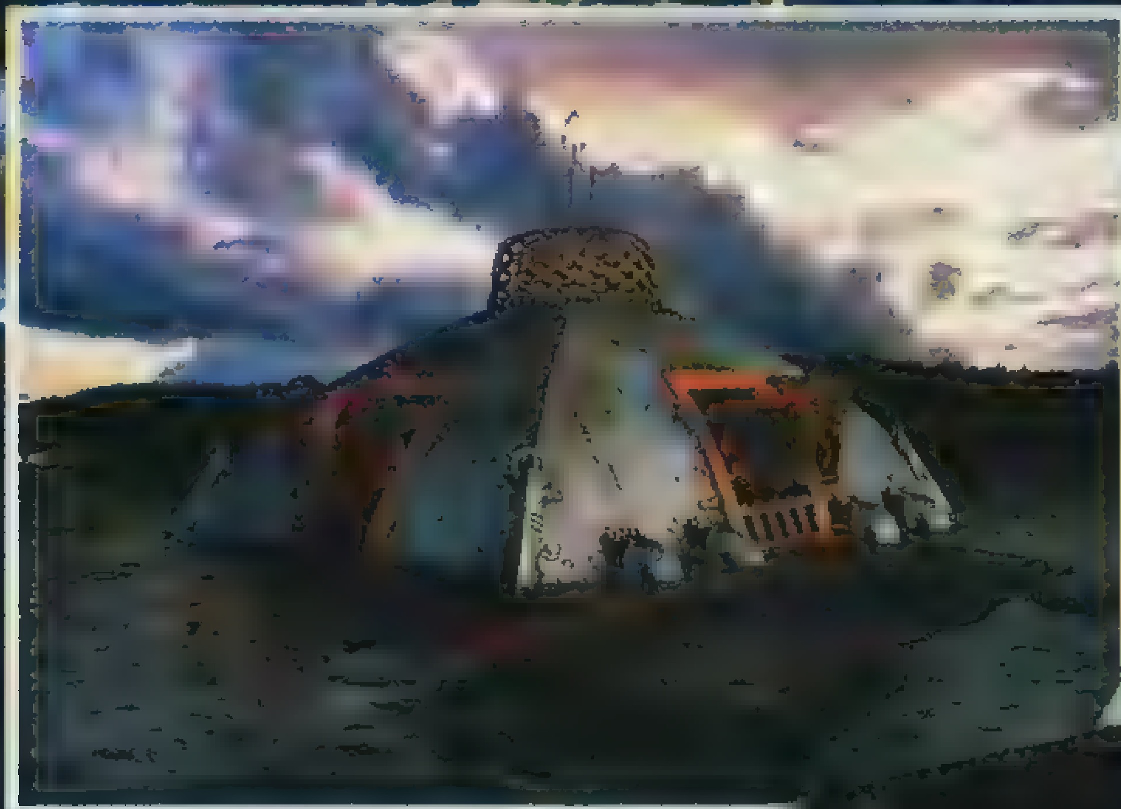
Efekt nr 142 – Przy dźwiękach muzyki z filmu „Star Trek" maga otaczają kłęby dymu. Gdy się rozwiewają, pojawiają się dwa wcielenia czarodzieja (dobre i złe), splecione w walce. Jeśli jedno z nich zginie, ginie również drugie.

Efekt nr 165 – Przed czarującym pojawia się 30-calowy, stereofoniczny, kolorowy telewizor z zupełnie innego wymiaru. Efekt przypomina nieco czar Migoczące Barwy.

Efekt nr 210 – Mag zostaje przeniesiony na czubek najwyższego drzewa w polu widzenia. Jeśli nie wykona testu Zręczności – spadnie.

Efekt nr 337 Przez jedną rundę mag ma wizję graczy uczestniczących w sesji D&D. Przepełnia go uczucie znudzenia i niesmaku, które trwa jeden dzień.





Wczoraj z Cześkiem daliśmy w gaz. Powód był prosty - Cześka prześladowały od kilku dni wizje robali i postanowiliśmy je spłukać



Czechu żalił się, że jak tylko zamyka oczy, to wszędzie widzi mięso

Tyle już było zapewnień o rychłym wydaniu GOLEMA, że pojawienie się jego bety wcale nie musi nic oznaczać. A ten produkt LongSoftu coraz bardziej zaczyna trącić myszką. Jeszcze rok temu byłaby to gra świetna. Dziś w wielu aspektach jest bardzo słabiutka.

STORY

Fabuła przywodzi na myśl filmy takie jak „Mad Max" czy „Wodny Świat". Gdzieś w XIV-XV wieku na Ziemi lub w świecie zwanym Shamaris (nie ma to znaczenia) żyli sobie ludziska. Na czele Unii stała Rada Czarodziei czy innych magów – dobrych jak każdy tyran. Znaleźli się jednak tacy, którym zachciało się trochę chaosu. To, że zginie przy tym wielu niewinnych ludzi, nie miało znaczenia, ponieważ i tak większość przyszłych nieboszczyków była politycznie poprawna i bała się powiedzieć „dosyć".



Podpiąłem się do jego sieci neuronowej - obraz był nie za ciekawy. To podobno okolica, w której się wychowywał

„Wyzwoliciele" zbudowali machinę, którą nazwali V.O.T.E.R. GOLEM, a która roztopiła wszelkie śniegi na Ziemi. Zalało lądy, więc gra może toczyć się na morzu, a niewielkie wysepki służą do budowania niewielkich osad i ośrodków wydobycia surowca. Gracz wciela się w przywódcę jednej z frakcji. Do wyboru: Zjednoczony Klan – czyli zwykli ludzie; Gen – zmutowane istoty, które przypominają już tylko papkę genów, zmieniających się w żywe przedmioty; i Cytex – naukowcy o zmutowanych mózgach, tworzący niesamowite wynalazki.

Grając w trzy fabularyzowane kampanie, należy odnaleźć części machiny i odtworzyć wygląd planety. Przeszkadzają w tym dwie wrogie frakcje. Do tego dochodzi brak surowców, a więc – walki o szlaki handlowe, zabezpieczenie kopalń itp. Ułatwieniem jest możliwość wyboru trybu rozgrywki: tury, czas rzeczywisty i symultanka. Dodatkowo, w ramach jednej tury obowiązuje limit czasu na wydanie poleceń.

W każdej rozgrywce trzeba stworzyć sobie zaplecze – tartaki i kopalnie, a służą do tego statki konstrukcyjne. Są one najważniejszym elementem floty, bo mogą też budować porty i osady produkcyjne. Oprócz nich mamy statki zwiadowcze, bojowe (różnych wielkości), podwodne (zwiadowcze i bojowe) oraz powietrzne (jw.). Każda frakcja ma specyficzne jednostki, można też stawiać fortyfikacje. Ten melanż form aktywnych i biernych uzupełnia możliwość wymyślania czarów w portach.

Walki są standardowe – jednostka ma określoną liczbę strzałów (od 1 do 3 – w zależności od jej rodzaju i odległości od przeciwnika) i punktów aktywności – na ruch lub walkę. Przyjęty system jest więc nieprecyzyjny – w typowy dla gry turowej sposób faworyzowany jest ten, kto pozostawił rezerwę punktów. Atakujący wchodzi w zasięg ognia obronnego i pierwszy dostaje niezłe cięgi. Trudność powoduje manewrowanie dużą liczbą jednostek i brak możliwości precyzyjnego określenia zasięgu.

GOSPODARKA

Gra ma silny wątek gospodarczy. Jest kilka jednostek na dobry początek, ale resztę trzeba dobudować, a potem utrzymać i naprawić, samemu. Do tego konieczny jest port i surowce (żelazo, siarka, węgiel i drewno), które uzyskuje się w kopalniach i tartakach lub handlując w porcie. Z portu mamy też złoto i narzędzia do produkcji i wynalazków. Niestety – szkło, skóry, płótno i liny, niezbędne do zaawansowanych budowli, można kupić tylko od Gildii. Do tego potrzebne są statki, które przewiozą towar, a wymagają znacznych nakładów i ochrony okrętów wojennych.

Port jest miejscem najważniejszym. Jest tam wieża, w której dokonywane są wynalazki dotyczące magii, technologii czy ewolucji, jest też dom inżyniera, odkrywającego kolejne typy jednostek. Port umożliwia przechowywanie towarów, naprawianie i sprzedaż statków, stanowi przystań dla Gildii i kupców. Budowanie kolejnych poziomów budynków jest uzależnione od stopnia jego rozwoju i stanu fortyfikacji. Ogólnie, rozbudowa, przy pełnych zapasach surowców, to czysta przyjemność – interfejs jest przyjazny i od razu wiadomo, co trzeba postawić najpierw.

Chłopak miał problem i trzeba było mu pomóc

STEROWANIE I TECHNIKA

Sterowanie nie odbiega od standardów klikania lewym i pra-

W branży komputerowej rozrywki są produkty, które całymi latami utrzymują się na listach przebojów i wciąż w wyścigu do tytułu najlepszej np. strategii dzierżą palmę pierwszeństwa. Niestety, są też takie, które latami... oczekują na samo ukazanie się na rynku! I taką grą jest właśnie V.O.T.E.R. GOLEM wrocławskiej firmy Lerynx LongSoft.

Na 5 minut przed premierą: V.O.T.E.R. GOLEM

wym przyciskiem myszy. Jedyne, czego brakuje, to porządny help. Najlepiej w postaci dymków, ukazujących się, gdy dłużej potrzymamy mysz na obiekcie. Brakuje go tym bardziej, że grafika jest na poziomie roku 1998 (czyli tego, na który tę grę zapowiadano). Widziane z góry, trochę z ukosa małe jednostki są słabo rozpoznawalne. Ogólnie, plansze i jednostki nie są tu najmocniejszą stroną. Natomiast zadziwiająco dobre są filmiki, muzyka i dźwięk. Niestety, w testowanej becie w trakcie misji muzyka zacięła się i tak już trwała, choć dało się kontynuować starcie.

Ze zdziwieniem zauważyłem, że wszystko jest tu po angielsku. To firmy sprowadzające programy zza Oceanu starają się je lokalizować, a polski wytwórca zamierza wydać grę tylko w języku kowbojów? Miejmy nadzieję, że to tylko wina bety. Gra nie ma zbyt wielu atutów, a polska wersja językowa mogła by lepiej trafić do młodszych graczy.

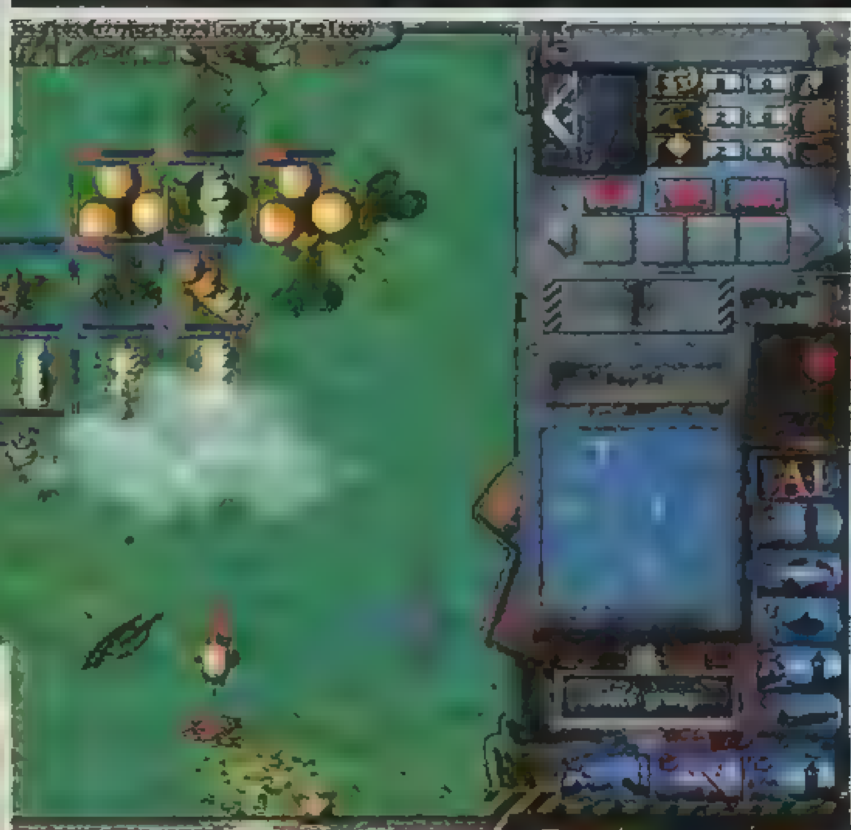


Złapaliśmy taryfę i skoczyliśmy na metę



OCENA BAARDZO WSTĘPNA

V.O.T.E.R. GOLEM jest grą poprawną, opartą na fabule standardowej w przypadku tego typu produktów. Grafika 2D nie rzuca dziś na kolanach, ale wiele firm za-chodnich stosuje jeszcze ten sposób przedstawiania planszy i pola walki, nie jest więc to jakiś specjalny powód od krytyki. Zasługuje na nią jednak miałkość i eklektyczność całego pomysłu. Szwedzi w EUROPA UNIVERSALIS, a Ukraińcy w COSSACS czy SUDDEN STRIKE udowodnili, że warto i można robić gry świetne, nowatorskie, pełne świeżych pomysłów. Autorzy z LongSoft zaś po raz kolejny (CLASH jest tego wcześniejszym przykładem) pokazali, że stać ich tylko na przetwarzanie znanych pomysłów. Owszem, gry wychodzą z tego poprawne, ale brak im tego nerwu i oddechu nowatorskiego i oryginalnego produktu. Widok pola walki i mechanizmy rozgrywki (szczególnie walka i różne tryby – od RTS po turę) przywodzą na myśl BATTLE ISLE 3 oraz serię MAX. Pomysł z wyspami znamy także z ANCIENT CONQUEST: THE GOLDEN FLEECE, schemat budowy osad był tam bardzo podobny.



Uzupełniliśmy płyny ustrojowe i... i... zaskoczyło... Czecho zobaczył świat w nowych kolorach



Szkoda, że program, który rodzi się w bólach tak długo, nie wniesie niczego nowego na rynek gier strategicznych. Mało tego – gdy wyjdzie w drugiej połowie roku (ponoć na 3 kompaktach!) przyjdzie mu zmierzyć się z takimi tytułami strategicznymi jak WORLD WAR 3, COMBAT MISSION 2 czy PRAETORIANS i chyba nie zajmie wśród nich miejsca, które mógł zająć przed laty.

Berger

LongSoft Games







Raz, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć, siedem...

Na początek przypomnę może fabułę PERSIAN WARS, bo jest ona dosyć ciekawa. Otóż Pierścień Salomona, tajemniczy artefakt, który nie wiadomo ile czasu znajdował się w kosmosie, pewnej pięknej nocy po prostu spadł stamtąd i z wielkim hukiem uderzył o ziemię. Jako że przedmiot ten skrywa w sobie potężną i niesamowitą moc, która jego ewentualnemu posiadaczowi dałaby nieograniczoną władzę nad całym światem, nic więc dziwnego, że wydarzenie to wzbudziło ogromne zainteresowanie. I oto trzy wielkie plemiona zaczynają wyścig o to, które zdobędzie ten niesamowity przedmiot jako pierwsze.

SINDBAD'S ORIENTAL TALES

W wersji, którą dostałem do testów, było już chyba wszystko to, co będzie w wersji pełnej, jednak niestety, nie miałem jeszcze okazji zakosztować trybu multiplayer. Pierwsza kampania, jaką tu zaoferowali autorzy PERSIAN WARS, nosi nazwę Salomon's Ring i jak na mój gust – będzie to chyba jedna z tych trudniejszych. Mamy tutaj oczywiście możliwość wybrania, czy wpierw chcemy przejść krótkie przeszkolenie, czy też może preferujemy zaczęcie całej zabawy od razu. Pominięcie tutoriala nie ma jednak żadnego znaczenia, gdyż w wypadku tak hardcore'owego wyboru i tak zaczynamy grę od momentu, w którym kończyłaby się nasza ewentualna nauka.



Podczas rozgrywki wcielamy się w rolę niejakiego Sindbada. Trzeba zaznaczyć, że będziemy musieli bardzo inteligentnie nim sterować, gdyż – muszę o tym od razu uprzedzić – przeżyć w tej grze jest naprawdę bardzo ciężko! Druga, i ostatnia w mojej becie kampania nazywała się Oriental Tales. Tam również kierujemy Sindbadem, jednak od samego początku mamy też pod sobą niewielką armię. Oczywiście, najlepiej będzie ją jak najszybciej powiększyć. W drugiej kampanii prawie od razu można zauważyć to, co tak szumnie zapowiadali autorzy, a mianowicie, że w grze dowodzić możemy zarówno swoimi podwładnymi, jak też również tylko samym Sindbadem. A np. niektóre questy, które tu otrzymujemy, można przejść tylko tą naszą główną postacią. Czasem nawet jest to wskazane. Ten stan rzeczy nie zmienia jednak faktu, że w większości misji trzeba będzie również korzystać z usług naszych podwładnych. Misje są przeróżne: od prostego odnalezienia wody gdzieś w terenie, po odbicie więźniów z zamku, wynajęcie statku, którym będziemy mogli pożeglować (a jak! – po wodzie również da się w PERSIAN WARS poruszać!) czy eskortowanie karawany.



BEDUINI I KASA

Ważnym elementem tej rozgrywki jest kombinowanie kasy, a można to robić na różne sposoby – dostajemy ją zarówno za okradanie karawan, jak i po udanym wykonaniu misji itd. Tylko za pieniądze będziemy mogli stawiać nowe budynki, a także rekrutować nowych żołnierzy. Stworzenie porządnej armii nie będzie jednak zadaniem prostym, gdyż zgodnie z zapowiedziami, wszystkie jednostki różnią się tu od siebie znacznie. Nieraz zdarzyło mi się, że mimo sporej przewagi liczebnej i tak nie udało mi się pokonać przeciwnika. Ilość, powiedzmy to sobie jeszcze raz, nie będzie miała w PERSIAN WARS tak wielkiego znaczenia jak siła, lepiej więc zainwestować w porządną kawalerię, niż nierozsądnie tracić pieniądze na beduinów z mieczami.

osiemdziesiąt osiem, osiemdziesiąt dziewięć...



Dodatkowo należy zwracać uwagę na rozwój – zarówno własny, jak i swoich podwładnych. Na planszach często znaleźć będzie można bonusy, które podnoszą poziom doświadczenia czy dodają nowe czary – tylko od nas zależy, komu je przyznamy. Często zdarzy się też, że podczas wykonywania misji napotkamy na drodze jakiś oddział, który poprosi nas o pomoc i przyłączy się. Wyobraźcie sobie, jak można się poczuć, kiedy dowodzi się ogromną armią szkieletów – po prostu bomba!

CZARY I HEKATROMBA

Wracając do tematu czarów, muszę przyznać, że jest ich naprawdę dużo. Od uzdrawiania, które jedna z postaci ma już od samego początku (warto zawsze mieć przynajmniej dwie takie), po różne błyskawice i wiele, wiele innych – magiczny wachlarz jest bardzo obszerny.

Podczas gry bić się będziemy nie tylko w trakcie wykonywania misji. Może się też zdarzyć, że na drodze do upragnionego celu staną nam jednostki wroga i, niestety, będziemy musieli je pokonać – za to oczywiście też będziemy dostawać należne wynagrodzenie. Podczas walki jest naprawdę niezłe zamieszanie i dużo daje używanie pauzy, bo dzięki niej można wszystko na spokojnie przemyśleć. Uwaga, bo jednostki często panikują, gdy czują się przegrane i, niestety, możliwość wygrania bitwy zdecydowanie się wtedy zmniejsza. Należy jeszcze dodać, że gdy przej-

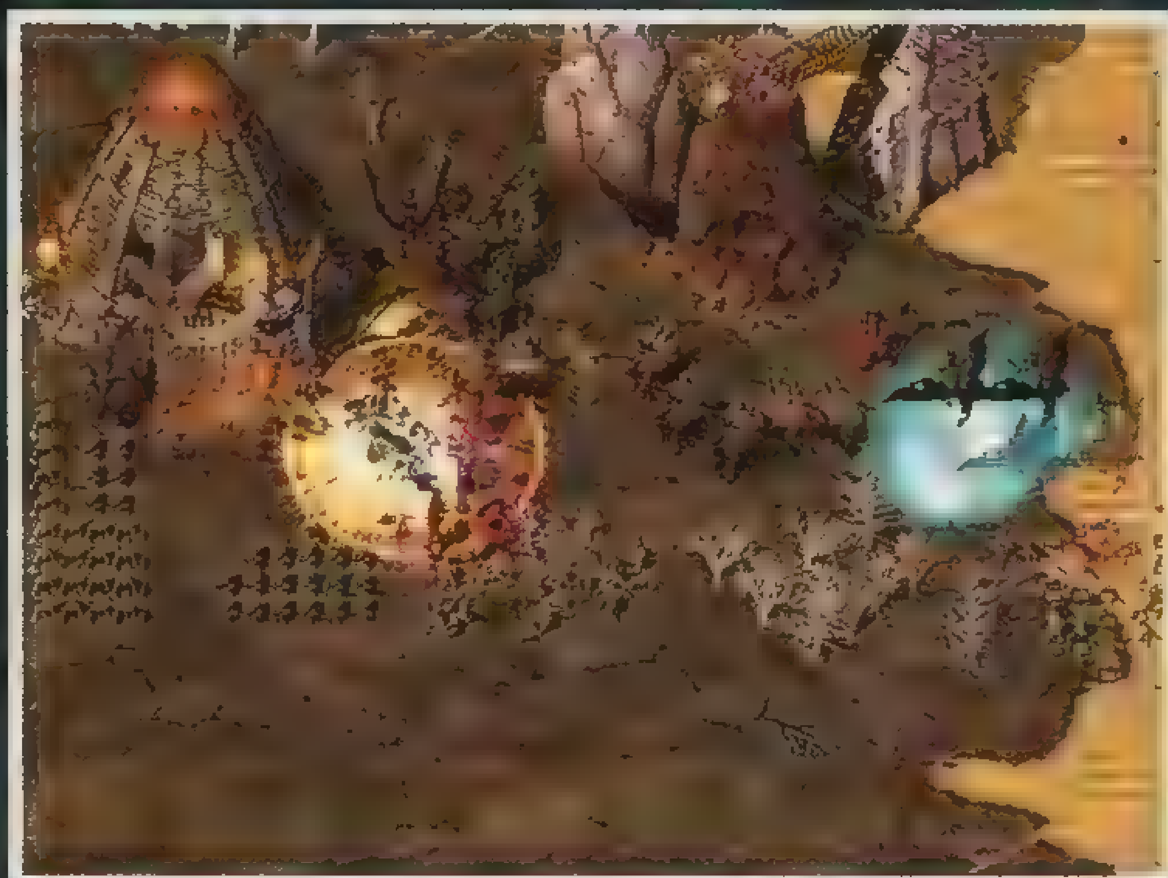
Jeśli mam być całkiem szczery, to miesiąc temu, kiedy pisałem zapowiedz PERSIAN WARS, poważnie zastanawiałem się, czy rzeczywiście będzie to gra warta większej uwagi. Ale teraz oto trafiła w moje łapki jej beta i choć jest to jeszcze wersja bardzo wstępna, to muszę przyznać, że po tych testach apetyt na PERSIAN WARS wcale mi nie zmalał!

Na 5 minut przed premierą: PERSIAN WARS

dziemy do trybu czasu rzeczywistego, zapisywanie gry nie jest możliwe.

Postacie, jakie spotykamy podczas przygody w PERSIAN WARS, to nie tylko ludzie. Przecież jest to świat fantasy, możemy więc napotkać np. gadającego wielbłąda czy dawno już zgniłego przywódcę szkieletów.





dziewięćsiet dwadzieścia jeden...

Graficznie PERSIAN WARS naprawdę wygląda bardzo fajnie. Jednostki są wyraźne, plansze wykonane ciekawie i z dbałością o różne szczegóły. Rzucane czary dają naprawdę superefekty. Chyba najbardziej podobało mi się, jak w moją armię uderzyła ogromna rakieta. Jej wybuch zasłonił mi na chwilę pole walki. Kiedy w końcu odzyskałem dobrą widoczność, zobaczyłem tylko, jak większość moich żołnierzy stoi w ogniu i w wielkiej panice biega po planszy – zrobione to jest, naprawdę, super. Kolejną graficzną ślicznością są naprawdę niesamowite, wykonane ręcznie rysunki, które pojawiają się podczas ładowania planszy czy po przegranej, chociaż i w innych sytuacjach też.

Na uwagę zasługują również portrety spotykanych postaci. Ich wygląd czasem bawi, a czasem przeraża (zdarzy się nawet, że i podnieca – chodzi oczywiście o wygląd niektórych postaci płci pięknej:).

Niestety, o udźwiękowieniu niewiele mogę na razie napisać, gdyż w wersji, którą dysponowałem przy naszych testach, muzyki nie było jeszcze w ogóle, a i odgłosów nasłuchałem się tyle co nic. Tak więc, z osądem warstwy audio trzeba poczekać do czasu wydania pełnej wersji PERSIAN WARS.

TO MI SIĘ NIE PODOBA

Przede wszystkim mam nadzieję, że w wersji finalnej zostanie poprawione sterowanie w trybie rzeczywistym. Otóż bardzo często miałem problemy z trafianiem w żądaną jednostkę. Nie wystarczyło ją kliknąć, trzeba było jeszcze trafić mniej więcej w jej stopy!!! Jeśli chciałbym np. wybrać Sindbada i kliknąłbym jego głowę, a jeśli stałby ktoś za nim, to podświetliłby się tamten, a nie żądany przeze mnie główny bohater. W bardzo dużym stopniu uniemożliwia to wygodne sterowanie podczas walki, choć na szczęście można przypisać klawisze poszczególnym jednostkom.



za Chiny się nie doliczę ziarenek na tej j@#$% pustyni!

Kolejna rzecz, jakiej nie sposób było nie zauważyć, to błędy kodu, z powodu których gra się czasem zawieszała. Mimo że nie są one aż tak liczne, to bardzo zdenerwowało mnie, kiedy grałem pewną misję przez blisko trzydzieści minut, po czym kochany komputer oznajmił, że niestety, nie może odnaleźć jakiegoś tam pliku, po czym spokojnie powrócił do Windowsa. Na szczęście, kolejna próba powiodła się, jednak nie da się ukryć, że kilka niemiłych słów przeszło mi przez myśl, kiedy w trakcie zabawy ujrzałem tapetę ustawioną w Windach. Więcej jakoś specjalnie naprzykrzających się błędów na szczęście nie zauważyłem, ale te dwa wymienione powyżej i tak mogą doprowadzić do szału. Miejmy nadzieję, że w finalnej wersji już tego nie będzie.

WIECZORNE NARGILE

Nie czas jeszcze na podsumowania i jakieś osądy, gdyż testowaliśmy jeszcze wersję nieukończoną, taką w której błędów i niedoróbek jest jeszcze sporo, ale tego można się było oczywiście spodziewać. Z materiału dostarczanego przez betę PERSIAN WARS można jednak wywnioskować, że w wypadku tej gry dostaniemy do rączek naprawdę udany produkt, który niejednego growego zapaleńca przykuje do komputera na dobrych kilka dni. Na dzień dzisiejszy PERSIAN WARS to dla mnie bomba i z niecierpliwością czekam, aż ta gra pojawi się na półkach sklepowych!

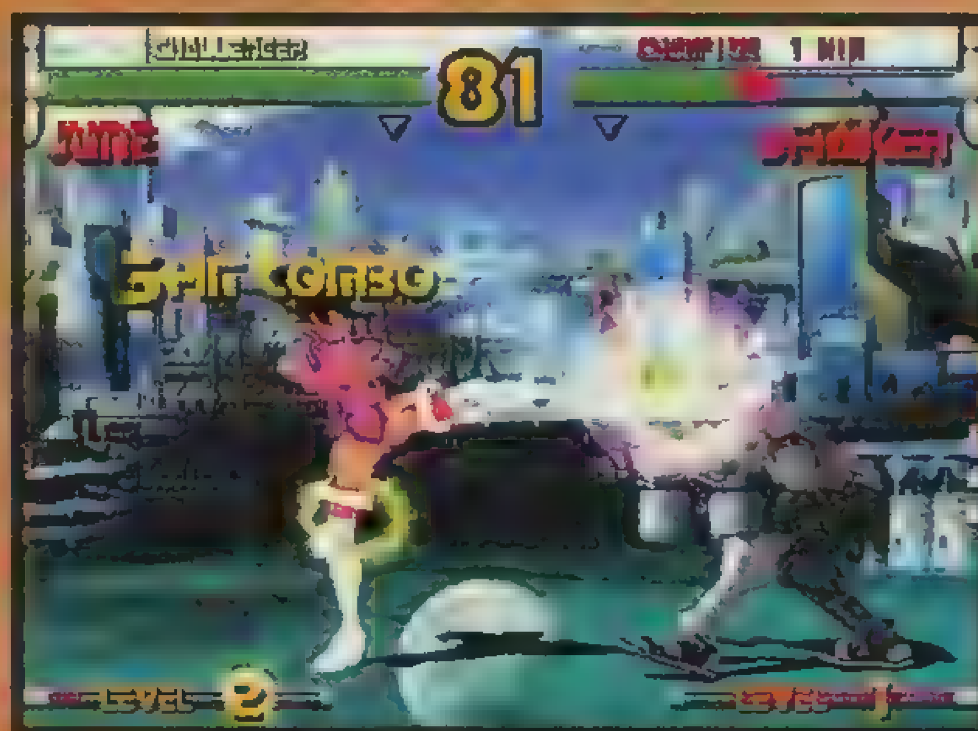
Murmur

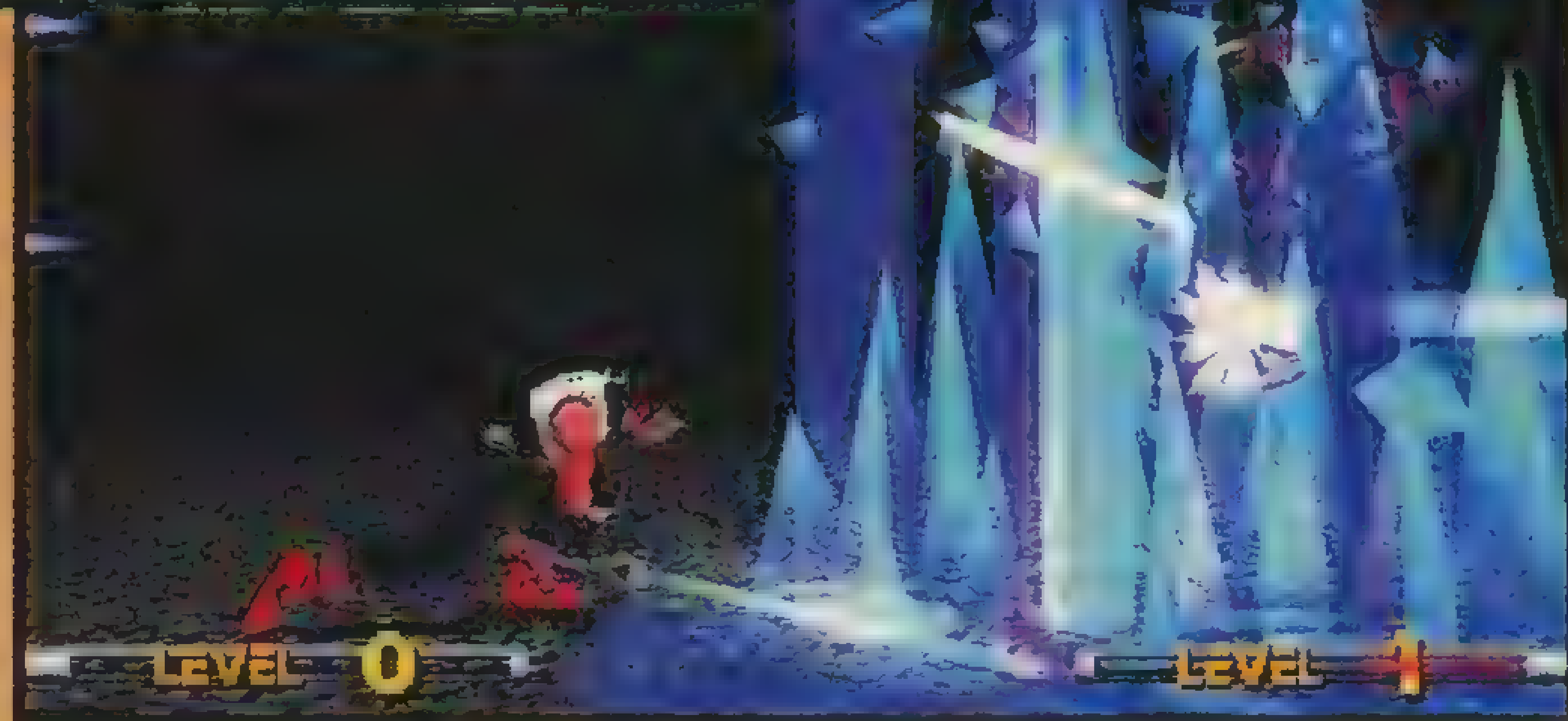
Cryo

KOMBAT KORNER

Witam wszystkich Kombatantów! Jak już zapewne zauważyliście, w tym numerze wyjątkowo rozszerzyliśmy nasz dział. Mam nadzieję, że jesteście zadowoleni. Na pierwszych dwu stronicach zebrałem najciekawsze informacje o świeżutkich mordobiciach – zarówno najnowszych tytułach, jak i emulacjach. A skoro już jesteśmy przy temacie emulacji, to miło mi was poinformować, że ulegając waszym prośbom (dzięki za wszystkie maile, i przy okazji przypominam, że nadal czekam na korespondencje pod adresem darek@ssonline.com.pl) od tego numeru inicjujemy specjalny dział traktujący a tym zagadnieniu. Natomiast na następnych dwóch stronach tego wydania Kombatu znajdziecie recenzję gry STAR GLADIATOR 2 w wersji na opisywany w zeszłym miesiącu Impact. Moim prywatnym zdaniem, jest to jedna z najlepszych gierek, jakie można odpalić pod tym emulatorem. I to by było tyle. Życzę pozytywnie spędzonych wakacji.







KOMBAT NEWS

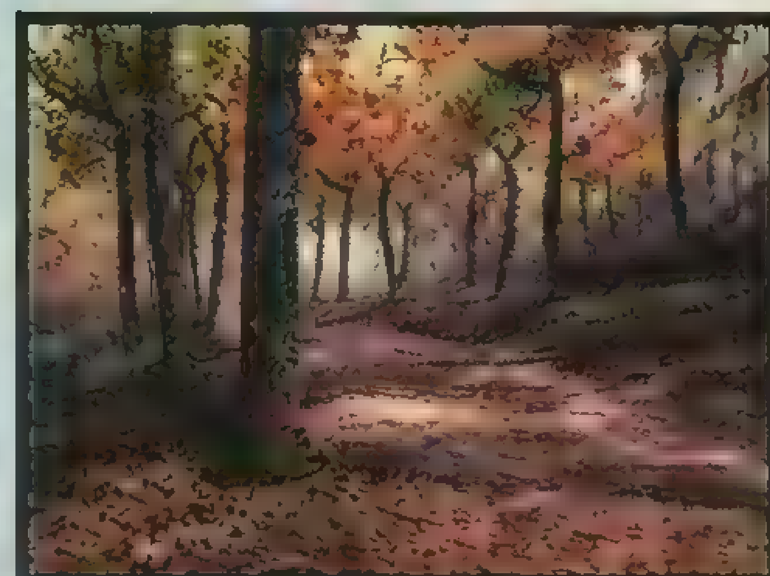
No taaak... Informacji sporo a miejsca mało, więc czym prędzej lećmy z tym koksem. Na początek garść informacji o...

DEAD OR ALIVE 3

Kontynuacja jednego z najlepszych mordobić AD 2000 ma pojawić się jeszcze przed Gwiazdką bieżącego roku. Podobno prace nad DEAD OR ALIVE 3 idą już pełną parą. Cała oprawa graficzna uległa znacznej poprawie, głownie w zakresie terenów, na których przyjdzie nam tam walczyć. Autorzy obiecują jeszcze większą interakcję z otoczeniem, niż ostatnio. Bardzo ładnie przedstawia to filmik, o którym pisałem we wstępniaku do zeszłego wydania KK (czyli w SS 91). Przedstawiał on dwie istnie zabójczo wyglą-



DEAD OR ALIVE 3 to murowany hit. Jeszcze lepsza grafika i animacja, jeszcze większa interakcja z otoczeniem. Niestety, to exclusive dla konsoli X-Box:(

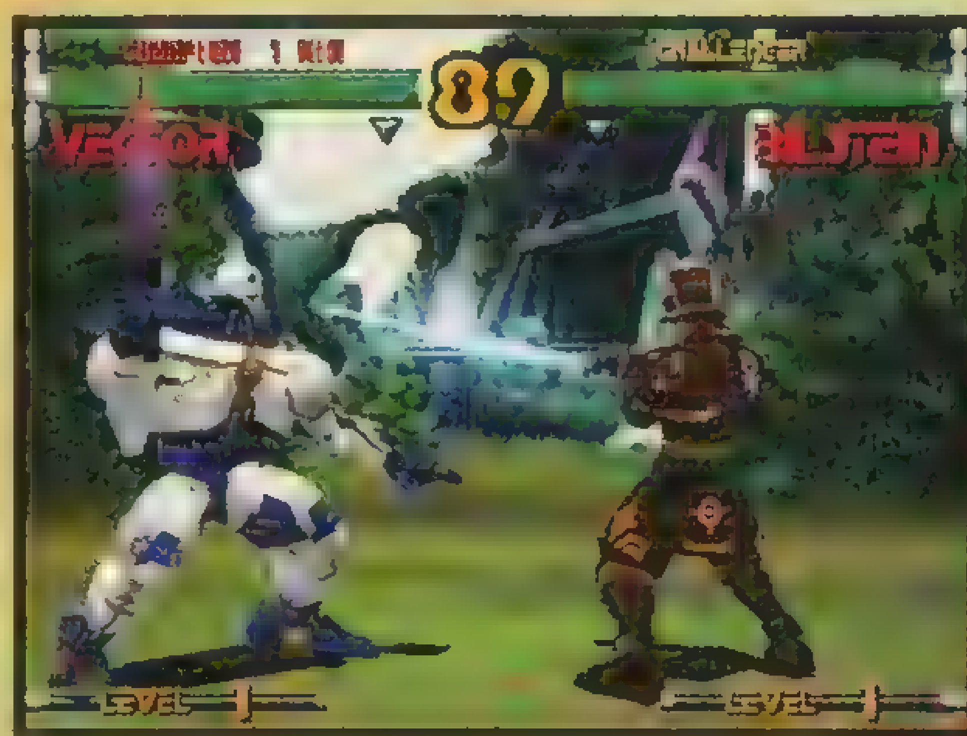


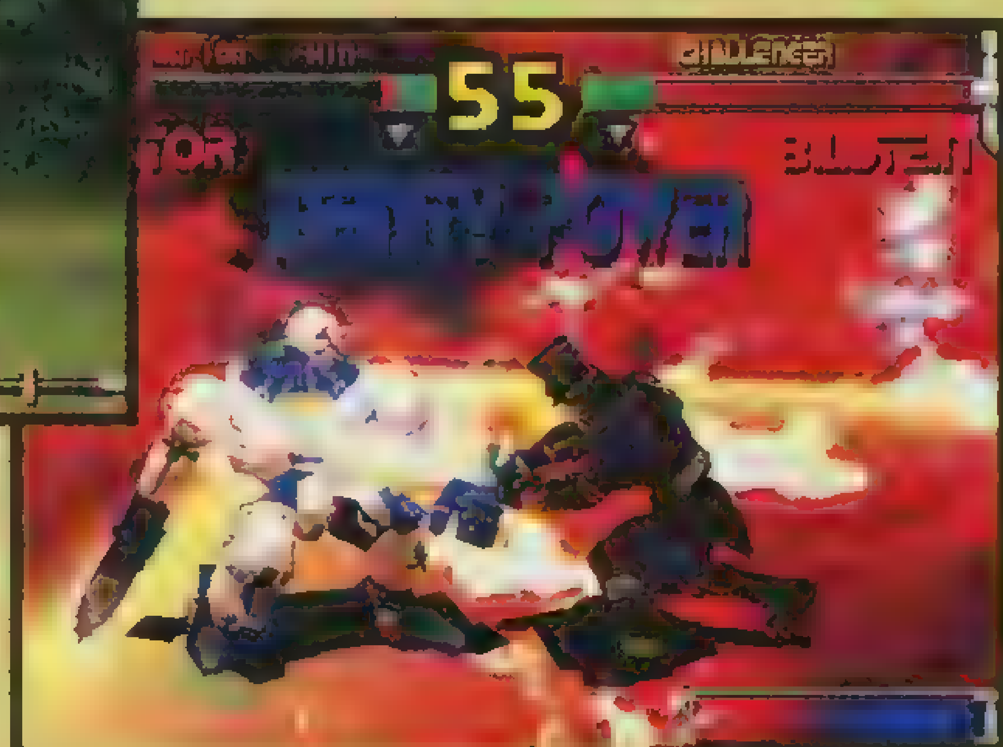




Koniec końców, STAR GLADIATOR doczekał się godnej kontynuacji. Początkowo tylko bywalcy salonów mieli przyjemność przetestować nową ofertę Capcomu. Dużo mówiło się o konwersji na PlayStation, jednak termin realizacji tego projektu był ciągle przekładany. W końcu okazało się, że STAR GLADIATOR 2 pojawi się na nowej platformie Segi – Dreamcascie. I tak też się stało. Tylko że w Europie stary tytuł został zmieniony na PLASMA SWORD. Co ciekawsze, mniej więcej w tym samym momencie pojawił się rom na Impact. STAR GLADIATOR 2: NIGHTMARE OF BILSTEIN jest kontynuacją niegdysiejszego hitu na PlayStation. A czego zazwyczaj oczekujemy od sequeli? Lepszej grafiki, większej gromady postaci i kilku urozmaiceń w systemie walki. Czy SG2 spełnia te warunki? Jak najbardziej!

STAR GLADIATOR 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN





Zacznijmy może od grafiki. Postacie są bardzo szczegółowo wymodelowane, choć niestety – nie nastąpił pod ich względem jednak żaden skok jakościowy od czasów pierwszego SG. To raczej tylko drobne poprawki niż całkowita przemiana. W pierwszym STAR GLADIATORZE walczyło się na w pełni trójwymiarowych arenach o jasno wyznaczonych granicach ringu. Tu zrezygnowano z tego pomysłu i zaoferowano niekończące się areny, zaś w charakterze tła wstawiono szereg dość szczegółowo narysowanych ilustracji (przypominają bardzo to, co mieliśmy okazję oglądać w serii TEKKEN). Wprawdzie nie wypada to źle, ale jednak czuje się jakiś taki pewien niedosyt. Za to bardzo dobrze prezentują się wszelkie rozbłyski i smugi światła, pozostawiane przez broń zawodników. Walą po oczach, że aż strach. Podobnie ma się sprawa z wszelkimi specialami i superami – efekciarskimi momentami nawet ciut za bardzo.

Tak jak na porządną kontynuację przystało, w SG2 liczba dostępnych postaci uległa zwiększeniu. Znajdziemy tu łącznie 24 fajterów (z czego dwie mordki czekają na odkrycie). Niby jest to i spora liczba, jednak nie do końca. Prawdą jest, że chłopaki z Capcomu oddali



dające areny: las i plażę. Ta pierwsza wprost zabija mnóstwem swych detali: liście, konary itp. – po prostu szok. Podobno w ostatecznej wersji gry będzie można wykorzystywać drzewa do jakichś specjalnych ataków. Kwestia postaci w chwili obecnej nie jest jeszcze do końca jasna, jednak na 99,9% powróci cały podstawowy skład z DOA2. Mają się też jednak pojawić co najmniej trzy nowe twarze, z czego dwie należące do panienek. Dla mnie to już jest murowany hit. Wersje na PlayStation 2 i Dreamcasta nie zostały jeszcze zapowiedziane, więc prawdopodobnie DOA3 wymagało będzie zakupu konsoli X-Box.

TEKKEN 4!

Tak! Czwarta odsłona Turnieju Żelaznej Pięści jest już prawie na ukończeniu. Na razie zespół autorski nie zdradza zbyt wielu szczegółów na temat swej najnowszej produkcji, ale po cichu mówi się, że jej premiera ma zaskoczyć nas jeszcze tego lata. Zobaczymy, jak to będzie, a na razie prezentujemy jeden z pierwszych ujawnionych publiczce screenow



TEKKEN 4 nadchodzi wielkimi krokami! I... niestety, to jedyne, co na pewno można o nim powiedzieć w chwili obecnej

CAPCOM VS. SNK PO RAZ DRUGI

Jeszcze w tym roku pojawi się kontynuacja jednego z najbardziej niezwykłych tytułów bijatykowych. Gra CAPCOM VS. SNK 2 jest już dostępna w wersji na automaty, a do końca września ma być opracowana także na PlayStation 2. Co w niej znajdziemy? Po pierwsze – lekko zmodyfikowany system walki, podobno zbliżony do tego, co oferował STREET FIGHTER ALPHA 3. Po drugie – całą masę nowych postaci, które zasilą szeregi wirtualnych fajterów. Pojawić mają się m.in.: Dan i Rolento (z serii SFA), Rock Howard (GAROU) i Haomaru (SAMURAI SHODOWN). Do tego dojdzie kilka innych „szybkich pięści", jak choćby Hibiki z LAST BLADE. Pierwszy CAPCOM VS. SNK

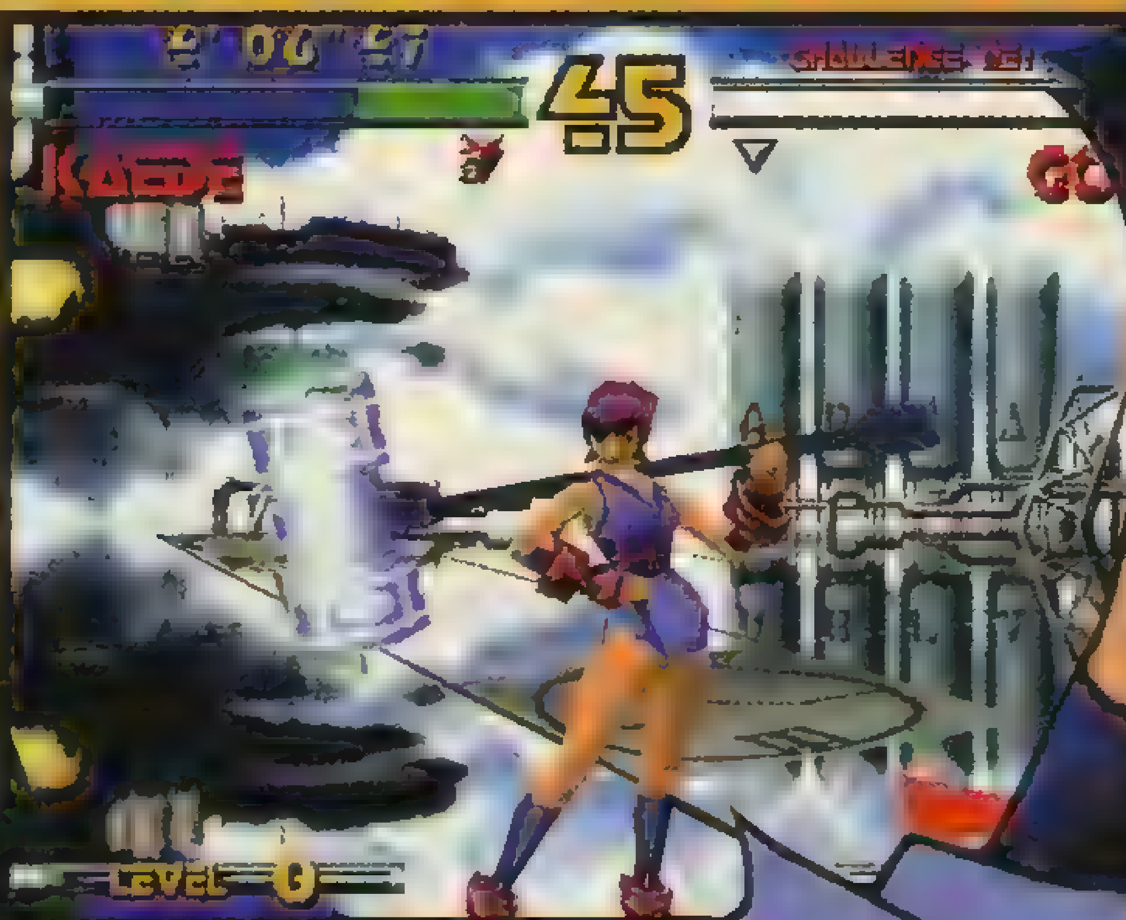
CAPCOM VS. SNK 2 - postacie z STREET FIGHTERA i KING OF FIGHTERS w jednej bijatyce!!!

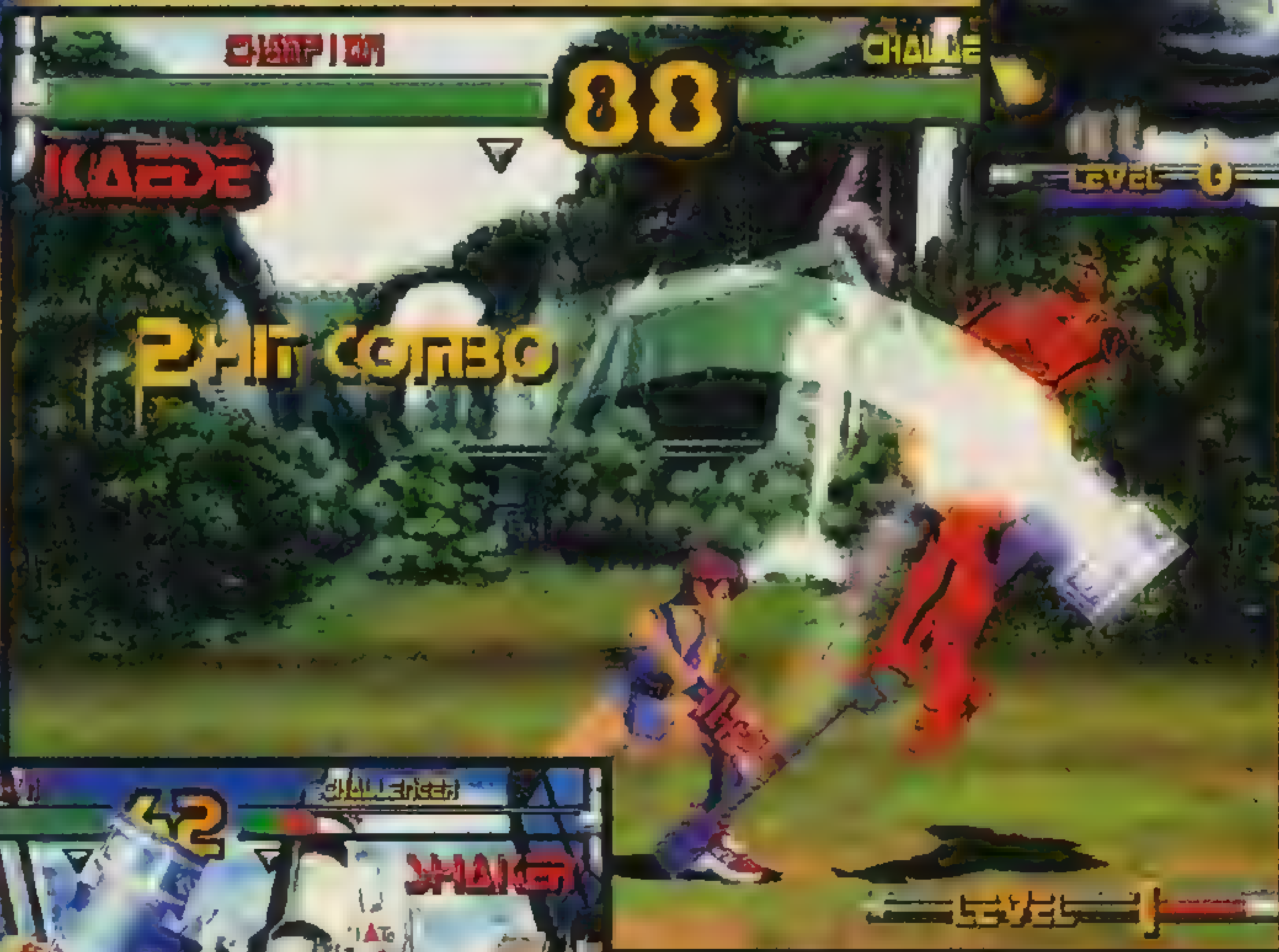


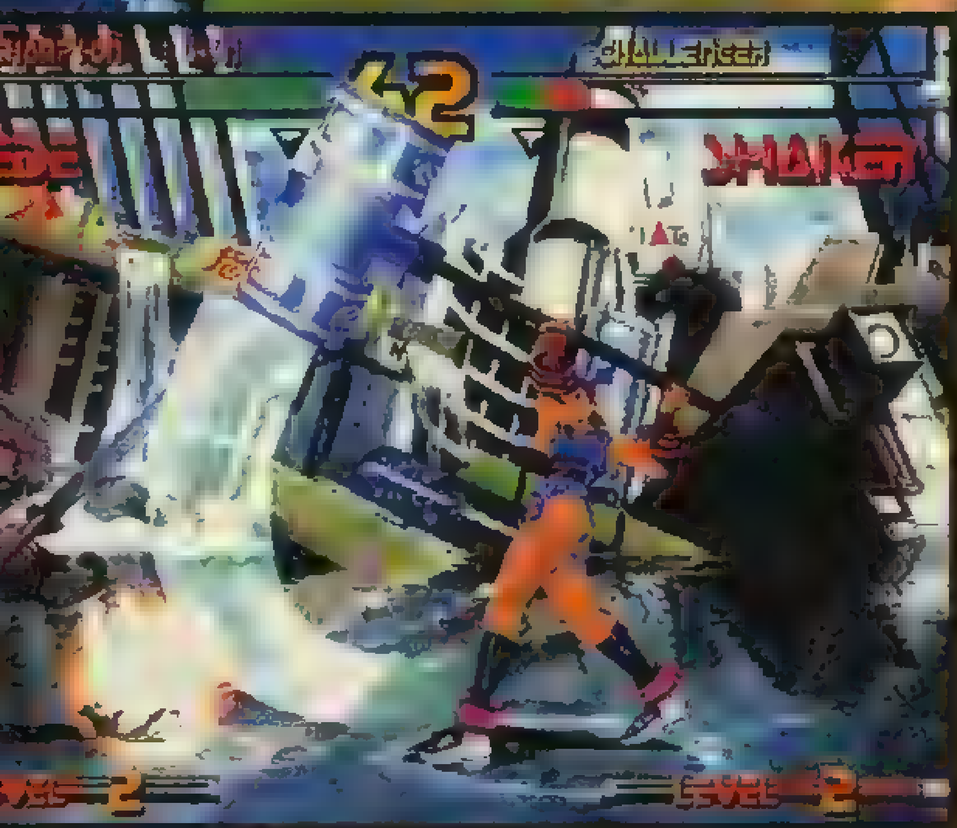
nam do dyspozycji aż 24 zawodników, jednak faktycznie jest ich zaledwie... 12. O co chodzi? Otóż każda z postaci ma coś na kształt swojego sobowtóra, który poza takimi drobiazgami jak wygląd i dwa wykończenia to od swego pierwowzoru nie różni się praktycznie niczym. Tak, tak jedyną różnicę stanowi wygląd. Na pierwszy rzut oka zestaw ciosów i ich wykonanie są niemalże identyczne. Dopiero po dłuższej analizie zauważamy pewne rozbieżności, jednak są on dość nikłe.

Natomiast co strony wizualnej naszych bohaterów to trzeba przyznać, że mamy prawdziwy cyrk. Zaledwie kilka postaci wygląda w miarę normalnie, reszta jest strasznie wykręcona. Weźmy na przykład takiego Saturna – chudy, zielony stwór, który walczy przy pomocy jo-jo. Mamy tu też robota zwanego Sector – podczas walki korzysta z pistoletu.

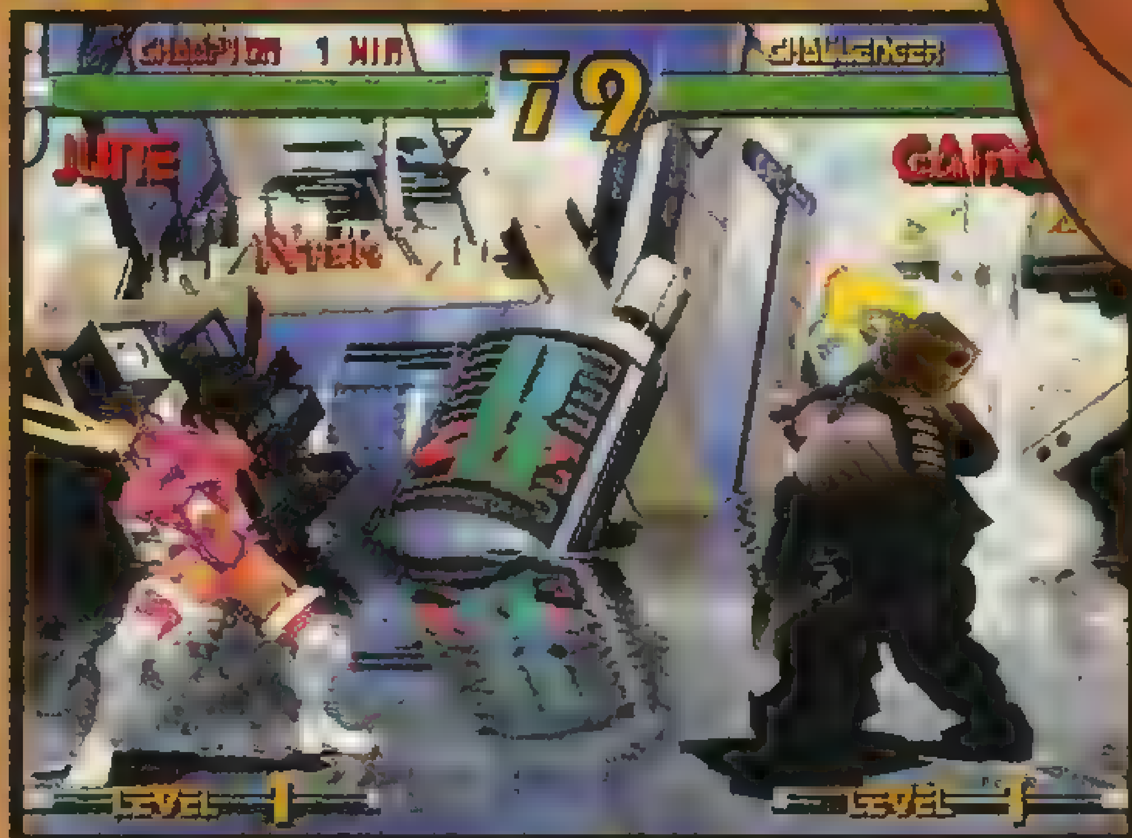
Kaede to jedna z ukrytych postaci. Jeśli chcesz nią zagrać, to najedź kursorem na Rain i wstukaj szybko: Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra







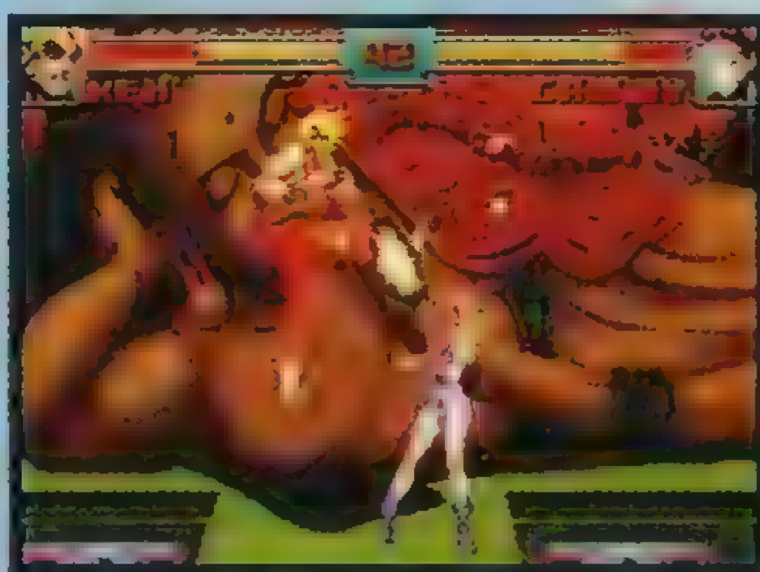
Czy to logo czegoś Wam nie przypomina?



wywołał u mnie nieco mieszane uczucia. Jak zresztą i u większości graczy. A co będzie z sequelem?

CAPCOM ATAKUJE GBA

Chłopaki odpowiedzialni za serię STREET FIGHTER przygotowują miłą niespodziankę posiadaczom konsol GameBoy Advance. Jeszcze do końca tego roku pojawią się na tę platformę trzy gierki z naszego ulubionego gatunku. Pierwszy to idealnie przeniesiony w wymiary „grającego chłopaka" FINAL FIGHT – klasyka chodzonych mordobić, drugi to SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL – czyli po prostu stary, dobry SF2. Ten ostatni, z tego co mi udało się wyśledzić, wyglądał będzie wprost prześlicznie. Ostatnim tytułem na GBA ma być..: STREET FIGHTER ALPHA 3! Mały szok, no nie?



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO to klasyka, która już lada dzień trafi na platformę GameBoy Advance

SFA3 NA PC!

Pojawiły się już nowe romy do emulatorów płyty CPS2 (Final Burn, Nebula, Calice), np. POWERED GEAR. Największym jednak wydarzeniem z tej działki jest... rom STREET FIGHTER ZERO 3 na Final Burna!!! Capcom już od dłuższego czasu przymierzał się do wydania tego tytułu na peceta, ale jakoś wciąż mu to nie szło. A teraz otrzymujemy to jedno z najlepszych mordobić 2D w najlepszej wersji. Absolutna rewelacja! Zapomnijcie o emulowaniu SFZ3 na PlayStation pod Bleemem lub VGS–em. Pod Final Burnem wszystko działa jak należy i nie ma żadnych zwolnień. Jak na razie jest tylko japońska wersja, ale lada moment powinna pojawić się taka, w której nie będzie żadnych poplątanych azjatyckich krzaków. Do odpalenia tego cuda trzeba mieć najnowszą wersję Final Burn Launchera. Romik zajmuje zaledwie 25 MB! Standardowo zarówno jego, jak i emu możecie ściągnąć z www.emuraj.net

STREET FIGHTER ZERO 3 nareszcie pojawił się w wersji na emulatory płyt CPS2 – po prostu czysta rewelacja!!!



STARE, ALE JARE

Miła informacja dla fanów Segi. Oto firma Techland właśnie wypuściła na rynek serię tanich i do-

Na szczęście są także i bardziej normalne postacie, jak np.: Jun – słodko wyglądająca panienka, zasuwająca w dość ciekawym stroju; Hayato – typowy odpowiednik Ryu; i jedna z ukrytych postaci – Kaede. Jednak zdecydowana większość fajterów jest, delikatnie mówiąc, dziwaczna.





System walki nie uległ większym zmianom. Mamy przyciski odpowiedzialne za atak bronią (A, B,) i kopnięcie (K). Rzuty wykonujemy, wciskając dwa pierwsze. Natomiast wszelkie ciosy specjalne uzyskujemy tak jak w większość nawalanek Capcomu, czyli kręcąc ćwierć– i półokręgi. Mamy także możliwość wykonania uskoku. Ciekawsze rozwiązania to m.in. Plasma Reflect i Plasma Revenge, będące jednak niczym innym jak odpowiednikiem Reversala – uzyskujemy je poprzez wciśniecie jednego z ataków i uskoku. Dodatkowo, każda z postaci ma jeden wyjątkowy atak specjalny + dwa specjale na kształt SuperCombo – do wykonania po zapełnieniu paska energii na dole ekranu. Niby nic nadzwyczajnego, ale w zupełności wystarcza.

STAR GLADIATOR 2 będzie działał już na Pentium 166, jednak do uzyskania pełnej przyjemności przydałby się lepszy procesor, tak coś pomiędzy Pentium 200 a Celeronem 400, i 128 MB RAM. Dodatkowo można się pobawić opcjami – ustawić jakość tekstur, rozdzielczość i takie tam duperele, które powinny przyspieszyć emulację. Po spakowaniu romik zajmuje zaledwie 23 MB.

Ogólnie rzecz biorąc, SG2 to dobra pozycja (cóż, stworzona przez samych mistrzów!). Gra się dość przyjemnie, jedyne, co razi, to te dziwaczne i wykręcone postacie. Ale w końcu, one też stanowią o uroku gry. Graficznie jest bez zarzutu, choć momentami zdarzają się lekkie przekłamania. System walki nie powinien sprawić kłopotu nikomu. Więc jeśli szukasz dobrego i efektownego mordobicia 3D, to właśnie je znalazłeś.

Konsolite

A oto komplet postaci – włącznie z tymi ukrytymi

Capcom
www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANA
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
Dreamcast, Automaty

OCENA: 8/10

STAR GLADIATOR

Pierwszy SG pojawił się w 1996 i bardzo szybko został przeniesiony na PlayStation. Była to pierwsza w pełni trójwymiarowa nawalanka



Capcomu. I trzeba przyznać, że debiut ten chłopakom naprawdę się udał. Bardzo ładna oprawa graficzna, w pełni trójwymiarowe areny i płynna animacja to tylko przykłady licznych zalet tego tytułu. W SG





grało się świetnie, zwłaszcza z dobrymi kumplami. Jedyne, co lekko raziło, to dziwaczne i niesamowicie wykręcone postacie naszych zawodników.

brych tytułów w serii o dźwięcznej nazwie XPLOSIV. W jej skład wchodzą takie nieśmiertelne hity, jak: SEGA RALLY, PANZER DRAGON, VIRTUA FIGHTER 2 i LAST BRONX. Te dwa ostatnie to klasa sama w sobie. A teraz dostępne są po naprawdę niskiej cenie. Dla tych, co jeszcze nie mieli możliwości sprawdzenia tych pozycji, jest to propozycja obowiązkowa.

ADRESIKI, ADRESIKI

OK, a teraz coś dla internautów. Od jakiegoś już czasu egzystują w Sieci dwa interesujące serwisy o mordobiciach. Pierwszy to Fighting Korner (http://fk.emusearch.net). Stronka ta wygląda bardzo przyzwoicie, nie za duża ilość grafiki sprawia, że wszystko wczytuje się szybko, nawet jeśli wykorzystujemy do surfowania jeno modem. Znajdziemy tu dość sporą liczbę newsów, zapowiedzi i recenzji. Newsy są rzeczywiście świeże, a teksty dają się czytać i w ogóle jest bardzo pozytywnie. Dodatkowo jeszcze obecny jest dział poświecony emulacji, skąd można ściągnąć co ciekawsze gierki.

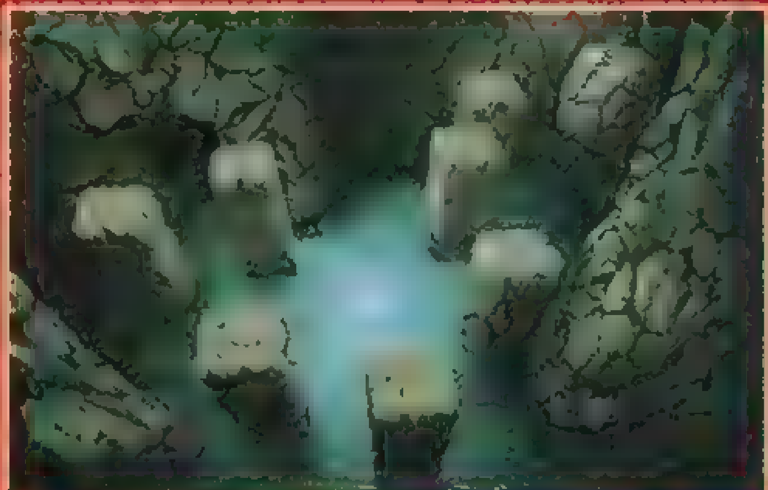
Druga stronka, którą powinniście odwiedzić, to KO.iplus.pl – fighting games service (http://ko.iplus.pl). Jest to dość nowy serwis, prowadzony przez niestrudzonego Vila. Po wielu trudach i wysiłkach w pokonywaniu przeciwności losu dopiął on swego i stworzył własny kącik o mordobiciach. Mamy tam kilka działów tematycznych: nowości, recenzje, zapowiedzi, porady oraz dział multimedia. W tym ostatnim znajdziemy kilka ciekawych filmików, np. nagranie z prezentacji DEAD OR ALIVE 3 na konsolę X–Box (to po prostu trzeba zobaczyć!). Prócz tego obecna jest galeria ze screenami z gier. Do tego zestawu lada moment mają dojść jeszcze takie przyjemnostki jak: ilustracje, tapety i tym podobne bajery. Podobnie jak w przypadku Fighting Kornera wszystko ładuje się wręcz nieprzyzwoicie szybko, a mimo to szata graficzna jest miła i czytelna. Całość jest jeszcze w trakcie rozwoju, dlatego wszelkie sugestie będą mile widziane.



Jeśli nie starcza Wam Kombat Korner w SS i chcecie jeszcze więcej informacji o mordobiciach, to powinniście odwiedzić KO.iplus.pl

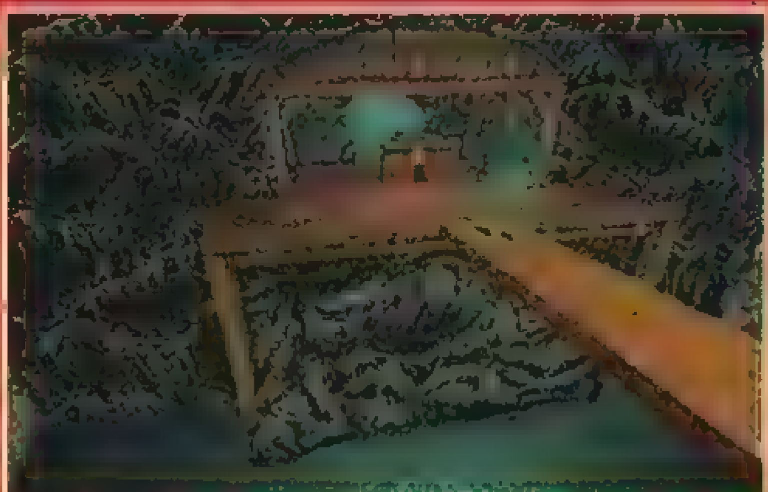
ALONE IN THE DARK

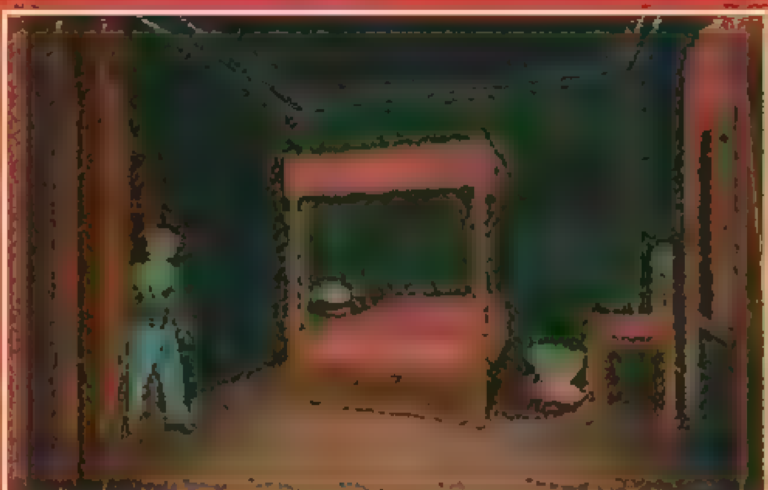
Pod koniec roku 1992, kiedy większość młodych czytelników SS-u jeszcze na księdza wołała „Zorro", pojawiła się gra. Brzmi to jak baśń o Żelaznym Wilku, ale tylko tak można zacząć sagę ALONE IN THE DARK. Bazujący na prozie mistrza horroru H.P. Lovecrafta tytuł był zaiste prekursorski – tak ze względu na swą treść, jak i na formę. Tę drugą zmienił nie do poznania, pozwalając postaci na swobodny ruch w przestrzeni 3D z za-



chowaniem normalnego sterowania: lewo/prawo, góra/dół. Świeżymi pomysłami były również: budowa postaci z wielokątów oraz wykorzystanie izometrycznego rzutu kamer, co niezmiernie urealniło przedstawianą scenerię.

Ważniejszy jednak od technicznych wynalazków był niesamowity nastrój i przerażająca sceneria gry. Miłośnikom prozy Lovecrafta nie muszę tego wyjaśniać. Osobom o wrodzonym wstręcie do słowa pisanego powiem tylko – można było się bać. I to bać się klasycznie, go-





tycko, „niedzisiejszo". Naturalne efekty dźwiękowe przyprawiały o gęsią skórkę, a muzyka sprawiała, że nagła apopleksja zdawała się być tylko kwestią czasu.

W pierwszej części tetralogii mogliśmy prowadzić postać Edwarda Carnby'ego lub córki zamordowanego Jeremiasza Hartwooda – Emily, wiodąc śledztwo, dotyczące tajemniczego morderstwa w posiadłości Derceto. Wszystkim, którzy tego nie przeżyli, a nie boją się widoku kwadratowych dziś i mocno archaicznych obrazków, polecam stronę www.msz.krzyki.wroclaw.net.pl/przyg.htm, skąd można



Okolo 44. stopnia szerokości geograficznej północnej i 70. długości geograficznej zachodniej, na tzw. Wschodnim Wybrzeżu USA, vis a vis Bostonu jest Wyspa Cieni (Shadow Island). Tam właśnie odnalezione zostają zwłoki niejakiego Charlesa Fiske'a, przyjaciela naszego bohatera – Eda Carnby'ego. Skontaktowawszy się z klientem Fiske'a – Frederickiem Johnsonem, Carnby proponuje, że przejmie sprawę. Johnson nalega, by wraz z naszym łapsem w niebezpieczną podróż wyruszył jego asystent, specjalizujący się w językach Indian... Na Wyspę Cieni niejasna przeszłość i przebłyski traumatycznych przeżyć z dzieciństwa popychają też Aline Cedrac, czyli właśnie owego asystenta. Miejsce to splata więc nici przeznaczenia dwojga osób. Oboje lecą tam, by wyrokom losu stało się zadość.

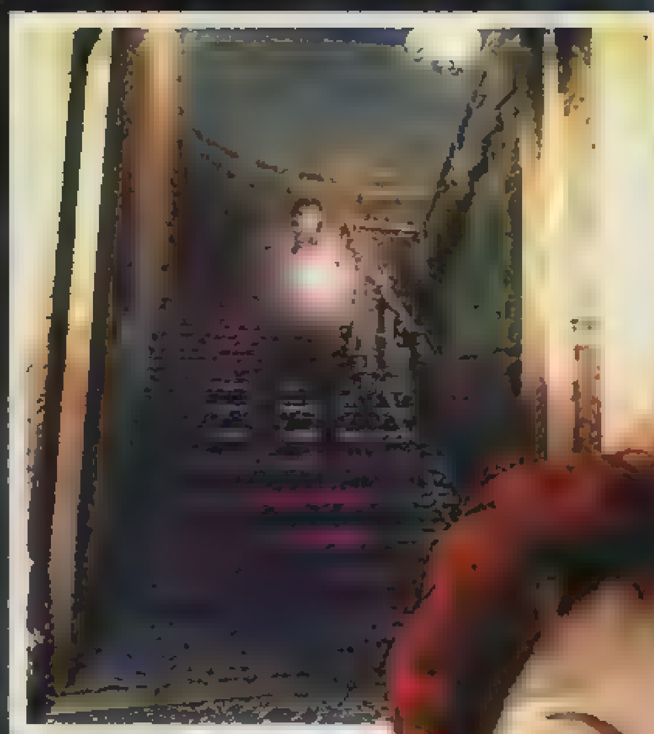
Celem misji jest odzyskanie kompletu kamiennych tabliczek z nie odczytanymi, jak dotąd, tajemniczymi inskrypcjami. By odwiedzić Wyspę Cieni Carnby nie potrzebuje jednak specjalnej zachęty, jako cel nadrzędny postawił bowiem sobie wyjaśnienie okoliczności śmierci przyjaciela i dowiedzenie się, kto czy też co się za nią kryje.

Kiedy Edward zwierza się Aline ze swoich podejrzeń dotyczących Obeda Mortona, znajdujący się nad wyspą hydroplan zostaje zaatakowany przez tajemniczą moc. W takich okolicznościach o żadnym wodowaniu nie może być mowy. Bohaterowie ratują się więc skokiem na spadochronach. Niestety, wiatr czy też może zła karma, powoduje, że Carnby przyziemia w zapuszczonych chaszczach, zapewne będących kiedyś parkiem, okalającym posiadłość, a jego towarzyszka – na dachu samego mrocznego dworzyszcza. Wkrótce oboje muszą stanąć przed orszakiem powitalnym, złożonym z hordy stworów wprost z piekielnych otchłani. Wydają się one bronić za wszelką cenę dostępu do tajemniczych inskrypcji. Jedynej pomocy w poszukiwaniach (a także nieco otuchy) udzieli naszym bohaterom stary Indianin Edenshaw.

Penetrując zakamarki domostwa i coraz bardziej brnąc w sprawę, badacze dochodzą do wniosku, że ro-

Tiaaa... hmmm... pamiętam jak w czterdziestym piątym w całym domu zgasło światło...





Było jasne, ktoś namieszał w kablach

dzina Mortonów – właścicieli Wyspy Cieni, których niegdysiejsze naftowe imperium dawno legło w gruzach – niebezpiecznie związała się z trudnymi do pojęcia, potężnymi mocami. To one, jak się wydaje, spowodowały otworzenie wrót do piekieł, skąd wyszli nieumarli, krwiożercze bestie i pozostali słudzy ciemności. Mortonowie, zrozumiawszy swą straszliwą pomyłkę, próbowali oszukać los, odpędzając kreatury rytuałami, konstruując coraz potężniejszą broń, a nawet przedsiębiorąc wyprawy w podziemne czeluści. A każdy, kto wchodzi w otchłań, jest zdany wyłącznie na siebie. I ani słowa więcej... na temat fabuły, rzecz jasna.

wana fabuła, osadzona tym razem w realiach XX wieku, tak czy inaczej przenosi nas z powrotem w klimat kolonialnego imperium wczesnych lat 20. Mimo że zmieniła się broń i stroje, piekielne moce są wciąż tak samo groźne, a walka z nimi, jak wówczas tak i teraz, to nie polowanie na króliki czy niedzielny spacerek po podziemnym pasażu metra. Porównując ALONE IN THE DARK 4 do poprzednich trzech części, odnoszę wrażenie, że do składu Infogrames nareszcie wrócił ktoś, kto pamięta doskonałą pierwszą część tego cyklu. Czyli wiedzący, o co tak naprawdę chodzi w produkcji wego strachu i wiktoriańskiej grozy. A mamy się czego bać...

ZACZNIJMY OD POCZĄTKU

Początek gry oferuje nam wybór prowadzonej postaci. Przypomina to nieco część pierwszą tetralogii, ale tylko z grubsza. O ile bowiem tam oboje głównych bohaterów różniło się tylko płcią, tutaj mamy do czynienia z różnymi umiejętnościami, czy jak mawiają gracze RPG – profesjami. Edward Carnby jest tak jak ostatnio prywatnym gliną, który rozwiązuje problemy w sposób niewykluczający użycia siły. Innymi słowy – potrafiącym przypaskudzić, gdy trzeba. Panna Aline jest, ogled-

ALONE IN THE DARK 4
THE NEW NIGHTMARE

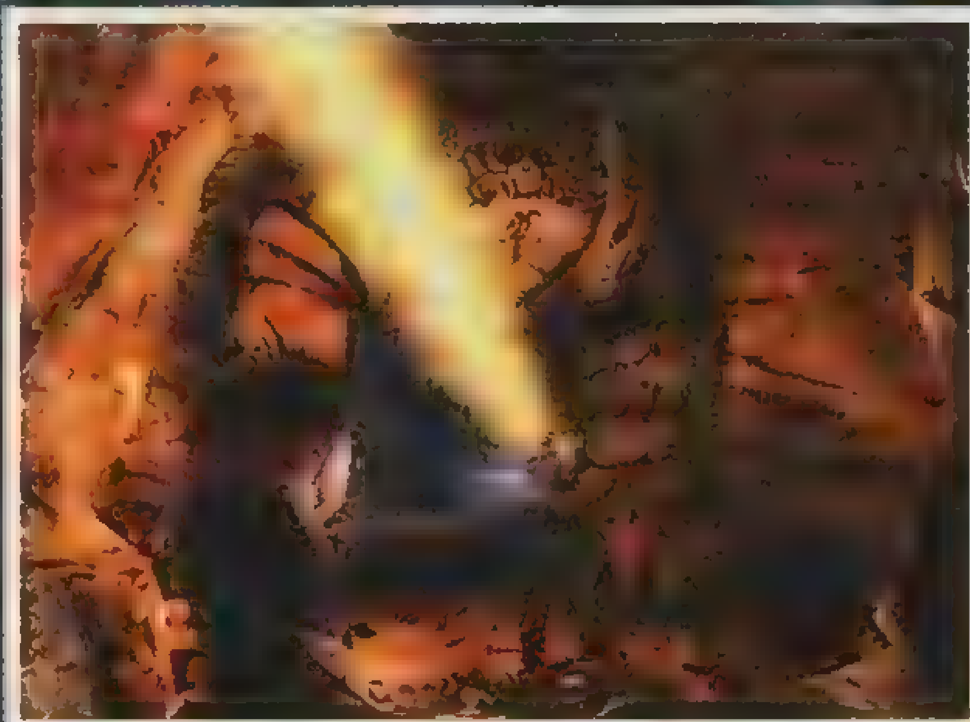
Po sześciu latach od ostatniej części ALONE IN THE DARK i prawie dziesięciu od pierwszej fani tej kultowej gry doczekali się kontynuacji. Gotycki horror Lovecrafta znowu święci triumfy, a stwory rodem z Cthulhu z powrotem wychynęły na świat.

TROCHĘ KADZIDŁA I ZŁOTA

Gra leje miód w serce. Warto było czekać całe sześć lat, by ujrzeć ten majstersztyk. Rozbudo-

Awaryjne zasilanie szybko siadło i zrobiło się ciemno jak u pani Malinowskiej (choć była to zacna kobieta)

o specyfice noszącej nazwę „przeżyć horror". I nareszcie pojawiła się tu z powrotem, młodszym graczom znana już tylko z opowiadań, atmosfera prawdzi-



nie rzecz ujmując, posiadaczką eterycznych i ulotnych mocy postrzegania pozazmysłowego, czyli skrzyżowaniem medium i kompasu.

Oboje zaś, co ciekawe, tworzą zespół. Wybierając bowiem jedno, cały czas możemy skontaktować się (osobiście albo przez radio) z drugim. Rozwiązanie to jest znakomite, zważywszy, że druga osoba jest naszym cicerone i suflerem po trosze, służącym gdy trzeba dobrą radą czy błyskotliwym pomysłem. Wybrawszy postać, uzbrajamy ją nieco (na starcie najlepiej w pistolet – tylko nie zapomnijcie go naładować!) i rzucamy się w wir przygody.

Prócz wrogów w posiadłości Obeda Mortona spotykamy również



No co ja wam będę mówił, wszędzie trzeba było dymać z latarką w zębach

zaczerpnąć grę i zagrać w tę klasykę PC. Pozostałym również polecam ją. Jako memento.
DATA WYDANIA GRY: 1992
PRODUCENT – Infogrames
MIN. WYMAGANIA
– 386/SX, 2 MB, VGA

ALONE IN THE DARK 2

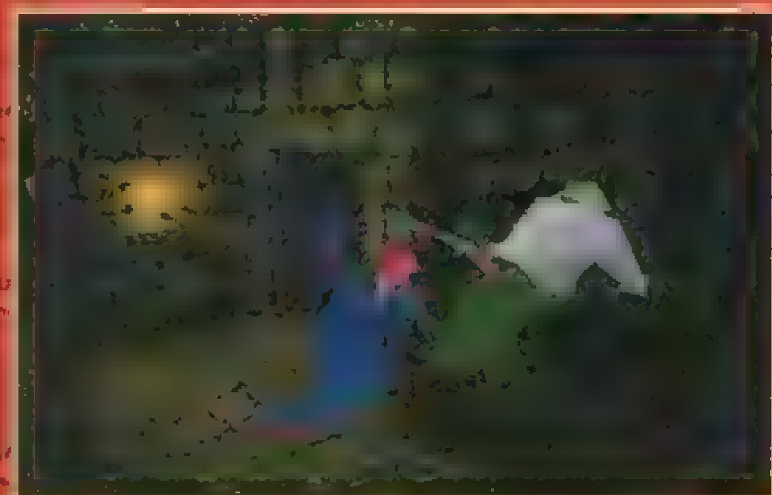
Dwuletnie oczekiwania rozognionych do czerwoności napaleńców dobiegły końca. Mogli znowu zostać „sami w ciemności". Tuż po premierze tu i ówdzie odezwały się jednak



głosy, że program nie sprostał oczekiwaniom i jest słabszy niż poprzednik. Większość jednak zadowolona usiadła przy klawiaturze, by rozegrać kolejne przygody Edzia Carnby'ego (mogliśmy wcielić się tylko w niego).

Tym razem bohater pomagał koledze po fachu, Tedowi Strikerowi, w uwolnieniu z łap Jednookiego Jacka porwanej parę dni wcześniej (około świąt 1924 roku) małej Grace Sounders. Prawie doskonała, jak się wówczas wydawało, gra w drugiej części dostała jeszcze kopa sprzętowego, co wydatnie poprawiło płynność tworzonej w czasie rzeczywistym grafiki. Zabrakło jednak nieco świeżości – oddechu. Nic więc dziwnego, że dostrzeżono słabsze strony produkcji, jak choćby





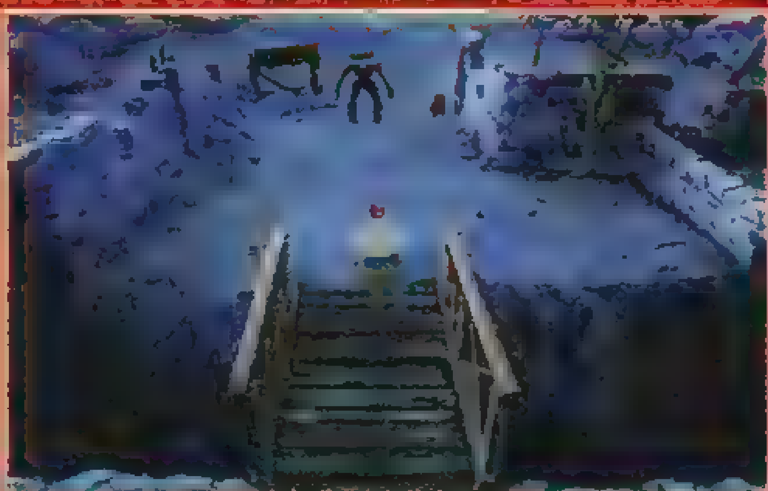
mocno niedorozwinięty interfejs, który zmuszał do ciągłych odwiedzin w menu inwentarza. Zachował się jednak klimat gry, a kalifornijska posiadłość Hell's Kitchen jako żywo przypominała dworzyszcze Derceto.
DATA WYDANIA GRY: 1994
PRODUCENT – Infogrames
MIN. WYMAGANIA
– 386DX33, 2 MB

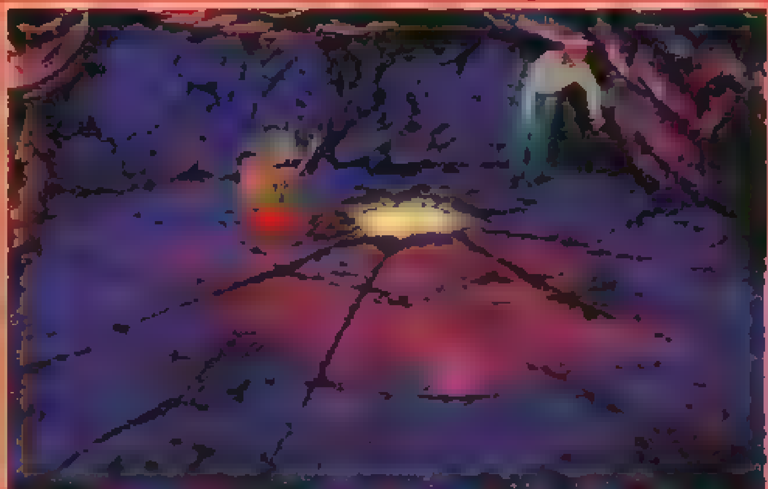
ALONE IN THE DARK 3

Wielkie nieporozumienie, jakie zaszło w 1995 roku, zniesmaczyło nawet zagorzałych zwolenników gry. Kolejna, trzecia część ALONE IN THE DARK zawiodła. O ile jeszcze w drugiej rozwiązania graficzne były dostateczne, tu zaczęły zdecydowanie drażnić. Przede wszystkim ból sprawiał widok postaci. Były, po prostu, kwadratowymi plamami, zalanymi jednym kolorem farby. Niemożliwie jeżyły również nielogiczne rozwiązania, że wspomnę choćby stop-



niowe ujawnianie szczegółów podczas „drugiego rzutu okiem" albo przebieranie nogami przy ścianie. Co więcej, gra straciła również swój podstawowy atut – klimat. Przygody „pozazmysłowego prywatnego łapsa", jak nazwali Carby'ego dziennikarze, zostały zawleczone na Dziki Zachód, a z gotyckiej grozy pozostały zaledwie walące się mosty i komediowy niemalże widok pijącego



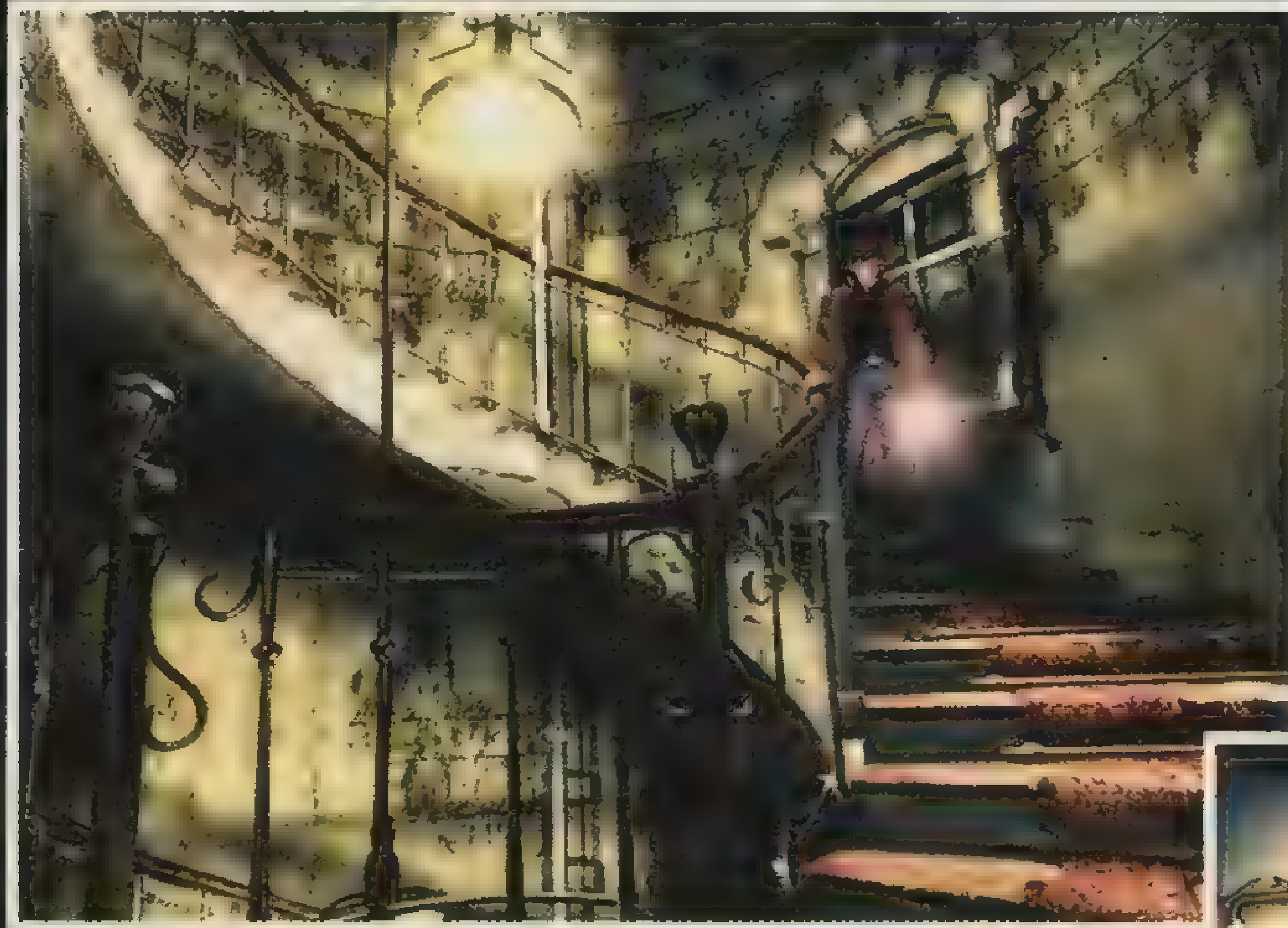


w knajpie nieboszczyka. Samo rozwiązywanie zagadek, niestety, nie wystarcza, by wykreować nastrój dobrego horroru. Opuśćmy więc nad tą produkcją zasłonę milczenia, traktując ją jak nieudany eksperyment wnuka dr. Frenkensteina.

DATA WYDANIA GRY: 1995
PRODUCENT – Infogrames
MIN. WYMAGANIA – 386DX33, 4 MB

MONUMENTA MANENT

(przyp. aut. – pomniki zostają)
Howard Phillips Lovecraft
Ur. 20.08.1990 r w Nowej Anglii. Jego dzieciństwa nie można



A ponieważ mnóstwo broni było w prywatnych rękach, więc to dymanie bywało niebezpieczne



dziesięć innych postaci (niezależnych), z których każda wpleciona jest w scenariusz naszej przygody. Zbytnie spoufalanie się i bezgraniczne zawierzenie nawet najbardziej przyjacielskim z nich odradzam, ponieważ... A może jestem tylko przewrażliwiony?

JUŻ NIE KOŁEK I KRZYŻ

W trakcie penetracji domu, jak w każdej przygodówce, odnajdować będziemy ukryte przedmioty, stanowiące jeśli nie klucz, to przynajmniej ucho wytrycha do naszej tajemnicy, a także broń i amunicję. Ponieważ zaś, mimo wspomnianego klimatu, scenariusz rozgrywa się współcześnie, nowoczesna jest również odnajdywana broń. Bałem się, że ów drobny niuansik zburzy atmosferę i klimat gry. Nic właśnie – jak mawiał Jerzy Dodrowolski. Fantastycznie renderowane błyski wystrzałów broni energetycznej, rodem ze Star Treka, wspomagają tylko piękno odwiecznej i nieprzerwanej burzy, huczącej za oknami dworzyszcza. Jeśli o błyskach mowa, to na kolana rzuca również tryb



przedstawienia światła latarki. Ślizgając się po ścianach, promień omiata ciemne zakamarki, wydobywając kryjące się w ciemności sprzęty i potwory. Genialne!

Pozostając jeszcze chwilę przy świetle i błyskach, chcę namówić graczy do rozświetlania sobie tytułowych ciemności – jeśli nie latarką czy flarą, to choćby zwykłym światłem elektrycznym. Ja wiem, że w ten sposób traci się nieco adrenaliny, ale zdecydowanie zyskuje na tym nasz system podtrzymywania życia, a parę zaoszczędzonych apteczek może przydać się przy innej okazji. Większość naszych wrogów nie przywykła bowiem do błysków. Tam, skąd pochodzą, świeci co najwyżej gwiazda Wielkiego Przedwiecznego albo jasno płoną piekielne czeluście.

ODWAGI

Rozwijając nieco wątek potworów, powiem tylko, że przytłacza nie tyle ich różnorodność, ile sposób przedstawienia. Pająki nie pedałują po podłodze czy ścianach, sycząc i tupiąc, jak dzieje się w większości gier. Spadają na głowę bohatera w najmniej oczekiwanym momencie. Nie pomoże nawet najlepsza broń, póki nie uwolnimy się z miażdżącego uścisku zombie czy nie odtrącimy kąsającego nas „jaszczuroskoczka". I jeszcze jedno. Wszelkiej maści stwory nie majaczą na horyzoncie, z daleka wyciągając do nas zakrzywione szpony. Czasem ich obecność jest





tylko wyczuwalna. Jakiś cień, namiastka obecności, pojawia się zaledwie w błękitnej aurze błyskawicy. I słychać odgłos, chrapliwy oddech, niepokojący szmer, stłumione kroki lub rozdzierający ryk.

Z początku potykać się będziemy ze sługami sług, albo mówiąc potocznie – „leszczami barowymi", którym wystarczy pokazać grzebień czy inny ostry przedmiot, by skonały w męczarniach i efektownym rozbłysku. Nie oblizujmy się jednak zbyt wcześnie. Są i mocodawcy tych płotek, ich pokonanie odbierze

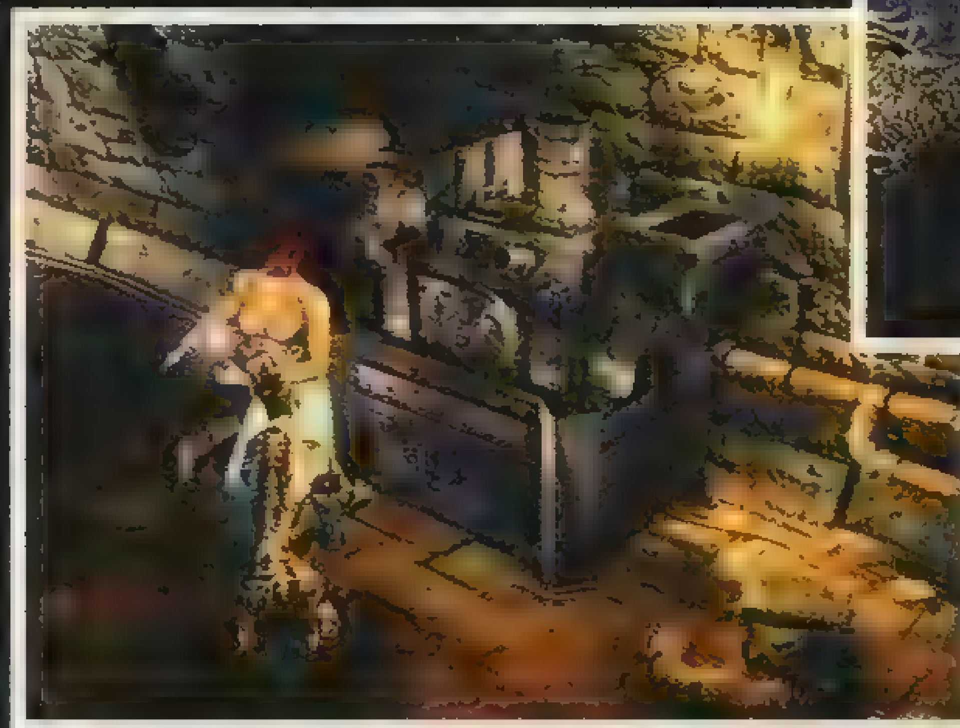


Ci, co mieli praktykę, wszędzie pomykali kanałami



nam nieco czasu i zdrowia. Warstwa logiczna (czyli tak zwane k...m...) gry opływa w zagadki i tajemnice. Ukryte przejścia i skrytki







to zaledwie nos tego hipopotama. Potężnych Przedwiecznych pokonać można tylko ostro kombinując, bo nigdzie nie jest powiedziane, że zwykła broń coś im zrobi, a fortel jak świat światem się sprawdza.

Ci, co woleli po powierzchni, często obrywali kulkę

TAKIE TAM... TECHNICZNE

W kilku słowach napomknąłem już o dźwięku. Dodam jeszcze tylko, że w parze z nim idzie wspaniała muzyka. Dokładnie taka, jakiej trzeba, by przy bladym świetle monitora i ze słuchawkami na uszach dostać wspaniałego zawału. Elektronicznie podrasowane brzmienie barokowych organów skrzyżowanych ze ścieżką dźwiękową „Batmana" przywodzi na myśl serię jednostajnych skrzypnięć i stęknięć wiekowych fundamentów mistycznego zamczyska. A to zaledwie ramy! Obraz zaś malują odgłosy krzyków, echo rozbrzmiewających w korytarzu kroków, wycie wichru, szum ulewy i grzmoty. Z całą pewnością mimo swej celowej monotonii muzyka się nie nudzi i stanowi filar całego przedsięwzięcia.

A drugim filarem, na którym wspiera się ALONE IN THE DARK 4, jest grafika. Rewelacyjnie dopracowane bitmapy oblekają konstrukty tła, a wszystkie postacie są trójwymiarowe i generowane w czasie rzeczywistym. Całość zadziwia niespotykaną dbałością o szczegóły i dokładnością efektów. Powiedziałbym nawet – pewnym dopieszczeniem wizualizacji.

W końcu interfejs. Czepiałem się go, co prawda, z początku. Prawie nic się bowiem nie zmieniło od czasów poprzednich tytułów. Żeby załadować broń, należy znowu wyjąć słonia z lodówki i wsadzić żyrafę (czy odwrotnie). W każdym razie pogrzebać w menu inwentarza, machając klawiszami na prawo i lewo. Teraz jednak z perspektywy widzę, że w moim czepianiu się było coś z nietoperza. Może i tak jest lepiej? W końcu, nie wszystkie gry muszą mieć jednakową obsługę. A ALONE IN THE DARK 4 to chyba ukłon w stronę wielbicieli poprzednich części?

Żeby jednak nie było samego lukru i marcepana, dorzucę małą łyżeczkę dziegciu. Mianowicie, niepomiernie przeszkadza mi, że postać, porozumiewając się werbalnie, nie rusza w ogóle ustami. Domyślam się jednak, że prawdopodobnie twórca tego gagu miał w rodzinie jakiegoś brzuchomówcę i na nim to oparł swą wizję rozmawiającej postaci.

Aha, i jeszcze jedno! Kochani, myszkę możecie sobie wsadzić w buty! Kontrolę nad postacią sprawujemy klawiaturą i joystickiem albo padem. I tylko nimi.

KONKLUZJA

Gra jest doskonała. Właściwie każdy jej element z osobna zasłużył na maksymalną ocenę. Choć nie wiem, jak wyglądają inne wersje. Inne, bo trzeba Wam wiedzieć, że ALONE IN THE DARK 4 powstała na wszystko, co tylko się rusza wśród growych platform. Oprócz pecetowców zachwyci więc właścicieli Dreamcasta, PlayStation, PlayStation2, a nawet czegoś takiego jak GameBoy Color (choć nie bardzo mogę wyobrazić sobie tę ostatnią ewentualność). W każdym razie, jeśli o mnie chodzi, to sądzę, że tylko prawdziwy cud mógłby odebrać ALONE IN THE DARK 4 palmę pierwszeństwa pośród nadchodzących debiutów („cud" z punktu widzenia konkurencji, oczywiście). Dla takiego właśnie objawienia rezerwuję owo brakujące w ocenie 0.5 punktu.

Niech się więc schowają Wasze żaby i ślimaki, RESIDENT EVILE i PHANTASMAGORIE. Od dziś synonimem horroru znowu staje się ALONE IN THE DARK – tym razem część czwarta.

Karalusio

Ja wiem, że wam, młodym, trudno w to uwierzyć, ale wtedy człowiek naprawdę musiał się nalatać, żeby zdobyć nowy bezpiecznik

Infogrames
www.aloneinthedark.com
DYSTRYBUTOR PL – BRAK
STRONA PL – BRAK
TERMIN WYDANIA PL – BRAK
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM
OCENA: 9.5/10

zaliczyć w poczet szczęśliwych – tak z powodu alkoholizmu ojca, jak i ze względu na neurastenię matki. On sam był chłopcem niezwykle chorowitym, co powodowało częste absencje w szkole i ograniczone kontakty z rówieśnikami oraz – in plus – wczesne zainteresowanie nauką, w szczególności zaś literaturą i sztuką. Poza rysowaniem do magazynów w rodzaju „The Scientific Gazette" (1899–1907)



oraz „The Rhode Island Journal Of Astronomy" (1903–1907), które rozprowadzał między swoimi przyjaciółmi, dość wcześnie zajął się próbami pisarskimi. Oparł je na pełnych duchów, wampirów i zjawisk nadnaturalnych utworach XVIII-wiecznych pisarzy. Drukiem zadebiutował w 1906 roku, kiedy to napisał list polemiczny nt. astronomii do „The Providence Sunday Journal". Niedługo potem miał już stałe kolumny astronomiczne w innych periodykach naukowych. Stworzył również cykl opowiadań o przybyłych przed wiekami na Ziemię istotach z kosmosu. Tak mniej więcej kształtowały się zręby jego późniejszych dokonań fabularnych, w których z mistrzostwem łączył horror i SF, wymyślając nowych bogów, ich mroczne kulty i obrzędy. W jego prozie równolegle do naszego realnego świata istnieje drugi świat, skąd przedwieczni przyglądają nam się bacznie, w oczekiwaniu na przypomnienie.

Do najlepszych osiągnięć Lovecrafta należą m.in.:

„The Call Of Cthulhu" (1926),

„At The Mountain Of Madness" (1931),

„The Shadow Out Of Time" (1934–35).

Zmarł 15 marca 1937 roku, stawszy się ojcem horroru oraz mistrzem i inspiratorem dla wielu naśladowców – ot choćby twórców tetralogii ALONE IN THE DARK.

Kultowa przygodówka o rasie D'ni powraca w należnej sobie chwale. Cóż, nasz stary znajomy Atrus chyba nigdy nie zazna spokoju i jeszcze długo wraz z nim przemierzać będziemy kolejne krainy/wymiary świata tworzonego piórem, a zwanego MYST.



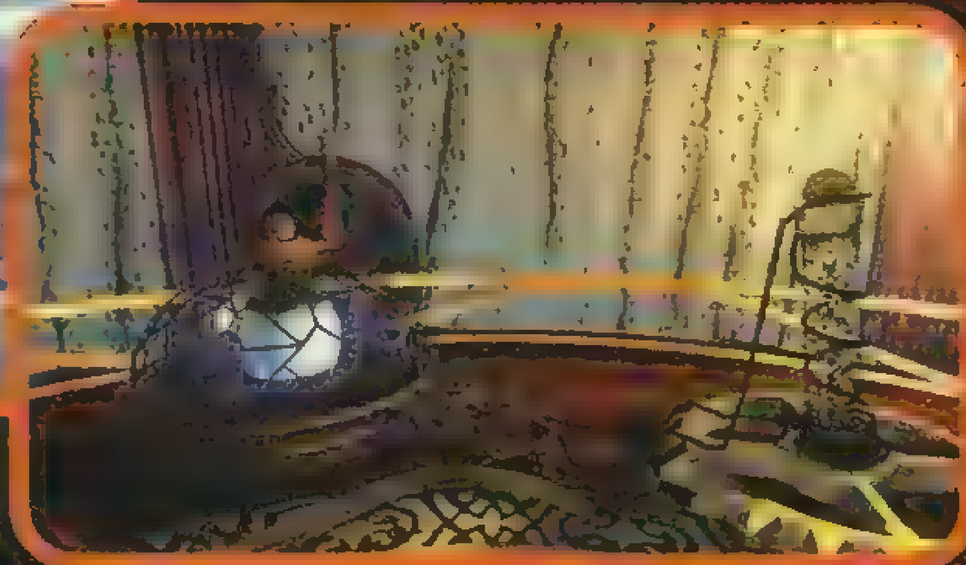
Rzadko która gra osiąga status pozycji kultowej. A jeszcze rzadziej zdarza się to wśród gier przygodowych, które zawsze były nieco w tyle za tytułami należącymi do innych gatunków. MYST stanowi tu wyjątek – jest to produkt, którego ponoć sprzedało się ponad trzy i pół miliona kopii na całym świecie! I to pomimo specyficznego klimatu i dość wysokiego stopnia skomplikowania gry! Z drugiej strony, może to właśnie ten nietypowy, oryginalny klimat wpłynął na zaskakującą popularność. Przypomnijmy, że pierwsza część MYSTA ukazała się w połowie lat 90. Jej fotorealistyczna grafika i nowoczesny, jak na tamte czasy, engine robiły spore wrażenie. Zdecydowanie dziwny jest natomiast fakt, że równie dużą popularnością cieszyła się część druga tej gry, czyli RIVEN, bo jej oprawa nie była już tak fascynująca. Nawet jak na tamte czasy. Magia nazwy MYST nadal działa bez zarzutu i teraz na EXILE czekały tysiące graczy na całym świecie.





NIE MA SPOKOJU

Kiedy wszystko wskazywało, iż życie Atrusa wreszcie jakoś się ułoży, nowe wydarzenia pokrzyżowały jego plany. Ochłonąwszy po ostatnich przygodach, nasz bohater napisał nową księgę i tym samym stworzył zupełnie nowy świat, nieobciążony grzechami przeszłości. Niezwłocznie przeniósł się do niego razem z żoną i nowo narodzoną córką. Szczęście nie trwało jednak za długo. Okazało się, że jeden z dawnych wrogów Atrusa w dalszym ciągu dyszy żądzą zemsty i po uporaniu się z Sirrusem i Achenarem (zaleźli mu za skórę w poprzednich odsłonach gry) pragnie odgryźć się na ich ojcu. Gdy docierasz do krainy gry, nic nie zapowiada jeszcze burzliwych wydarzeń, które mają wkrótce nadejść.





W najmniej oczekiwanym momencie do laboratorium Atrusa wpada tajemniczy osobnik i kradnie księgę. W desperackiej próbie ratowania sytuacji skaczesz za nim w portal i... znajdujesz się na tajemniczej wyspie. W tym momencie zaczyna się Twoja przygoda.

Początkowy pościg za Saavedro i skradzioną księgą przeradza się w otwarty konflikt z dawnymi nieprzyjaciółmi. Będziesz musiał zwiedzić aż pięć rozbudowanych światów, zanim uda Ci się dojść prawdy i uratować sytuację. Fabuła EXILE rozwija się, niestety, dość liniowo i nie masz możliwości decydowania, w jakiej kolejności wykonasz stające przed Tobą zadania. Nie chcę zdradzać więcej detali, gdyż popsułoby to tylko zabawę, uprzedzam jednak, że gracz może tu nastawić się na nieoczekiwane zwroty akcji i interesującą intrygę. Tak samo zresztą jak w poprzednich częściach MYSTA.

ŚWIAT, JAKICH MAŁO

W miarę jak świat gry się rozrastał, wokół głównych jej postaci i wydarzeń rozwijała się swoista mitologia. Bez znajomości przygód z poprzednich części dość trudno zorientować się, o co tu w ogóle chodzi (choć jest to, oczywiście, możliwe dzięki licznym dziennikom, rozsianym tu i ówdzie). We wszystkich trzech

MYST

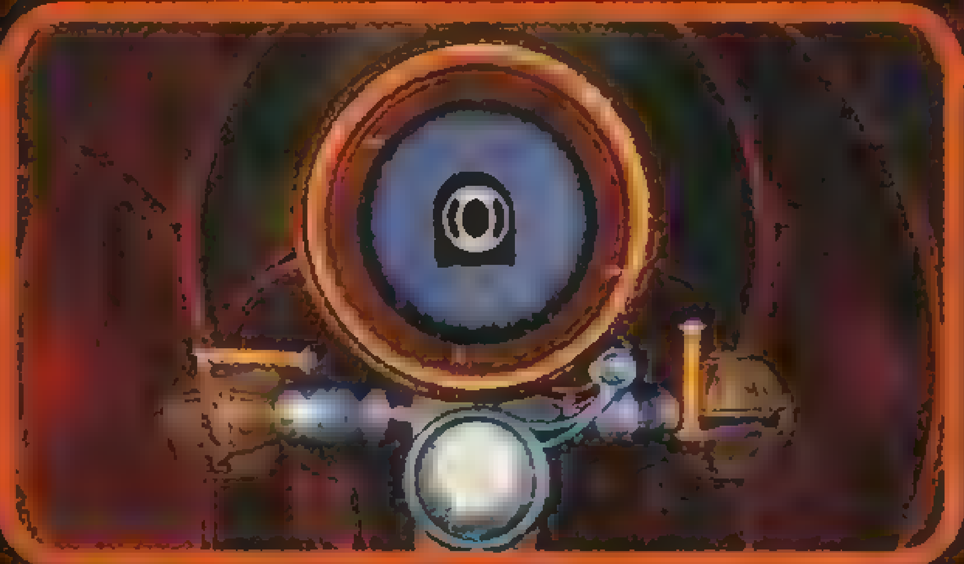
W momencie swego ukazania się MYST był prawdziwą rewolucją. Żadna przygodówka do tego czasu nie oferowała tak nietypowej rozgrywki. Zastosowano tam m.in. takie dziwne rozwiązania: główny bohater nie mógł zginąć (co w wielu przypadkach, np. w przygodówkach Sierry, spędzało sen z powiek graczom), w grze nie było plecaka (inventory) w żadnej formie, interakcje z innymi postaciami były praktycznie zerowe. Pomimo iż mogłoby się wydawać, iż w takich układach gra powinna być nudna, okazało się, że jej fabuła i niezwykłe rozbudowanie zagadek w zupełności wystarczą, by zapewnić graczom dobrą zabawę przez wiele godzin.

Gra miała dość charakterystyczną oprawę graficzną i łatwy do rozpoznania engine (stał się on później podstawą wielu gier przygodowych, które zresztą często określane były jako „mystopodobne"). Niestety, engine zastosowany w pierwszej części szybko stracił na wartości, głównie ze względu na szybki rozwój gier FPP. W drugiej części wykorzystano podobne rozwiązania jak w pierwszej, tylko lekko podrasowane.

Pierwsza odsłona MYSTA zapoznawała nas z Atrusem, który padł ofiarą knowań własnych synów usiłujących zdobyć władzę nad światami stworzonymi przez swego ojca i innych D'ni. Dla przypomnienia – D'ni mają nietypową umiejętność przemieszczania się pomiędzy planami egzystencji (wymiarami, jak kto woli). Cała tajemnica leży w pisaniu ksiąg o nowych światach. Gdy ktoś wejdzie w posiadanie takiej księgi, może przenieść się do świata w niej opisanego i przeżywać tam przygody zupełnie jak we własnym wymiarze. Synowie Atrusa doprowadzili do poważnego konfliktu w licznych krainach i narazili na szwank cały system społeczny D'ni.









odsłonach gry występuje bardzo dużo tekstów pisanych, które objaśniają poszczególne elementy historii przedstawionego tu świata – jeżeli ktoś dokładnie się z nimi zapozna, wydarzenia tu prezentowane nabiorą dla niego zupełnie nowego znaczenia. Pomimo iż często padały zarzuty, jakoby MYST był mało interaktywny i mało multimedialny (tekst zamiast lektora), to okazało się, że wielu graczy potrzebuje właśnie takiego tła historycznego, że właśnie to jest element odróżniający tę serię od wielu innych. Takich, które nie zdobył sobie aż takiego uznania.

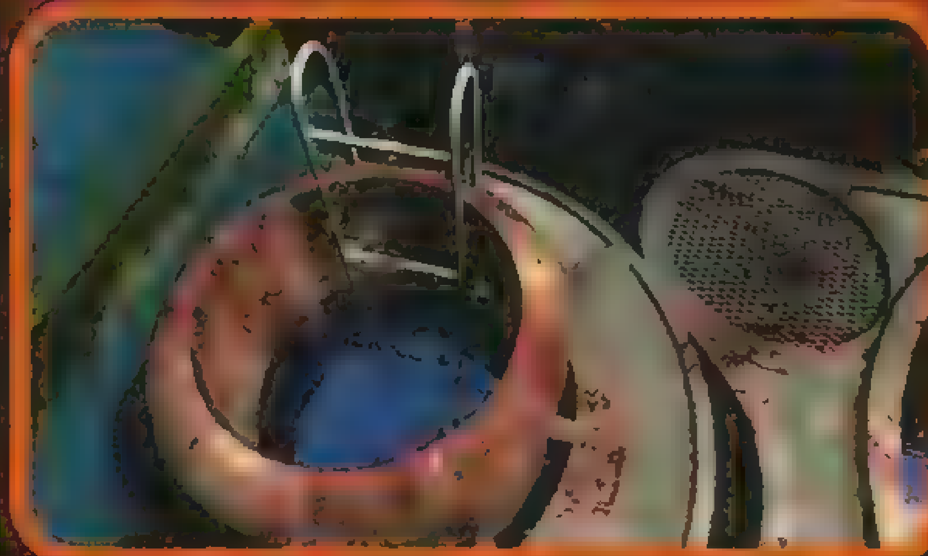
MYST 3 EXILE

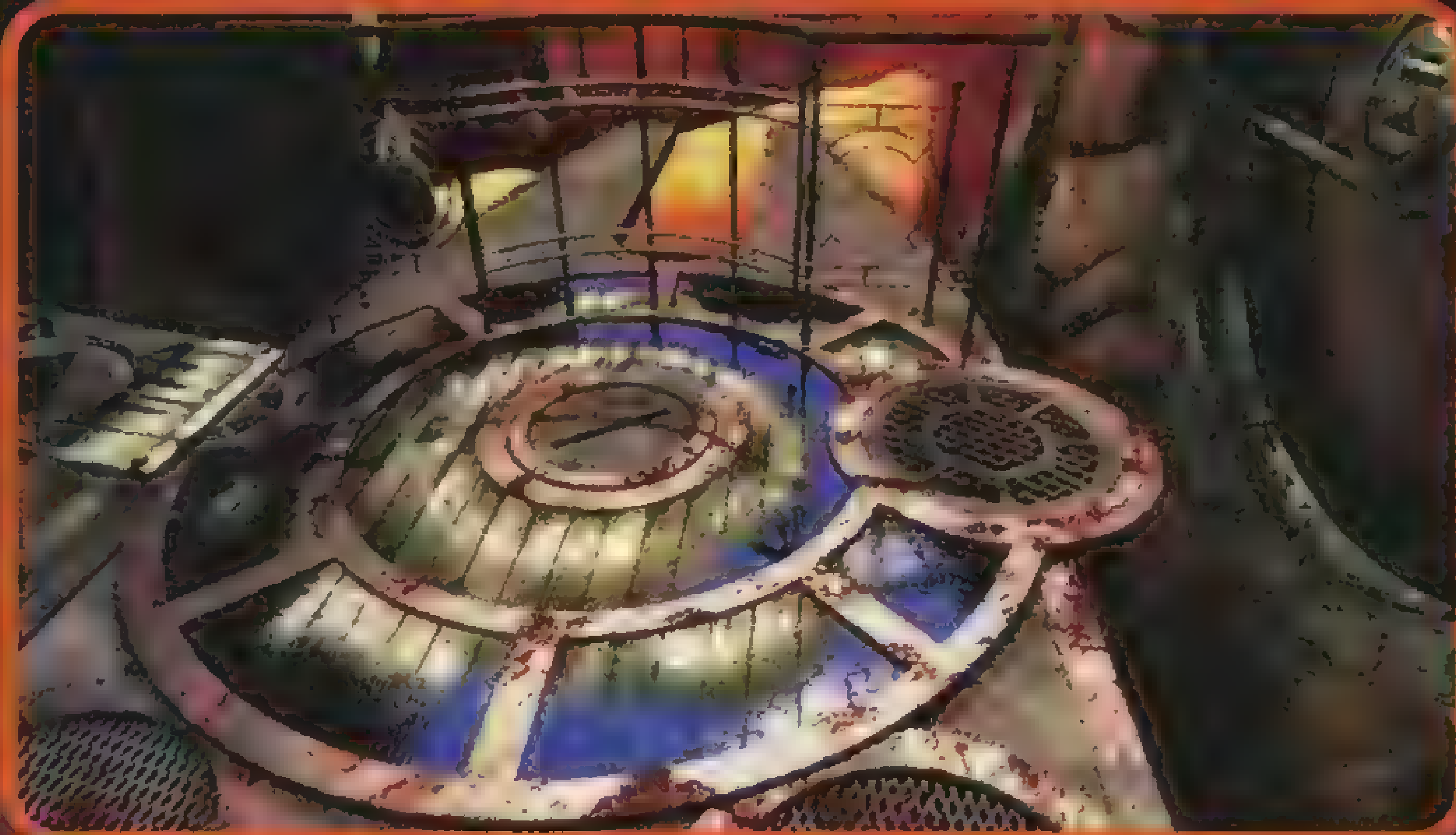
ZMIANA SZTANDARÓW

Interesujący jest fakt, że trzecią część MYSTA zrobili programiści z Presto Studios, a nie z Cyan, tak jak poprzednie. Zmiana sztandarów oznacza w tym wypadku również zmianę engine'u – teraz jest on bardziej nowoczesny, choć w dalszym ciągu nietrójwymiarowy. W każdej lokacji masz możliwość swobodnego obrotu o 360 stopni, jak również popatrzenia w górę lub w dół. Ścieżki, po których możesz się poruszać, są, niestety, w dalszym ciągu predefiniowane. Może to i niewielka zmiana, ale zawsze na lepsze. Pod względem engine'u MYST 3 przypomina inne klasyczne tytuły Presto Studios, jak na przykład świetną serię JOURNEYMAN'S PROJECT, jedną z najlepszych przygodówek, jakie kiedykolwiek powstały. Według mnie, przekazanie prac nad EXILE w ręce speców z Presto Studios było znakomitym posunięciem, gdyż firma ta ma wielkie doświadczenie w tego typu produkcjach i jest wysoko ceniona przez graczy.

EXILE prezentuje się znakomicie na screenach, ale do grafiki na ekranie można mieć nieco zastrzeżeń. Otoczenie jest całkiem płaskie, co po pewnym czasie zaczyna przeszkadzać. Wprawdzie programiści i tak z pewnością spędzili długie godziny na dobieraniu odpowiedniej perspektywy, lecz mimo to wszyscy gracze przyzwyczajeni przez ostatnie kilka lat do wspaniałych produkcji 3D mogą czuć się nieco zawiedzeni. Kiedy jednak oswoisz się już z deskowatością tła, zaczniesz powoli doceniać mnogość szczegółów i piękno otoczenia. Podczas gdy w większości gier FPP aż po horyzont rozciąga się jedna tekstura, w EXILE możesz nasycić oczy widokiem rozległych pól, górzystej okolicy czy morza (niestety, nie faluje). Trzeba przyznać, że jakość tapet, które mamy tu przed oczami, jest na wysokim poziomie.

W tła bardzo ładnie wkomponowano postacie. Podobnie jak w poprzednich częściach są to animacje osadzone w bitmapie, tym razem jednak efekt jest zdecydowanie lepszy, prawdopodobnie ze względu na nowocześniejsze algorytmy. Pierwszą osobą, którą napotkasz, jest Catherine z córką na rękach. Porusza się niezwykle naturalnie i stanowi przedsmak tego, co zobaczysz później. Jedną z mocniejszych stron oprawy graficznej EXILE jest właśnie mistrzowskie połączenie animowanych postaci ze statycznymi tłami – w ogóle nie widać miejsc łączenia, całość ogląda się jak film czy grę FMV! W połączeniu ze swobodą patrzenia daje to namiastkę w pełni trójwymiarowego świata 3D, który, mam nadzieję, będziemy mogli ujrzeć w czwartej części MYSTA (o ile takowa będzie, oczywiście).

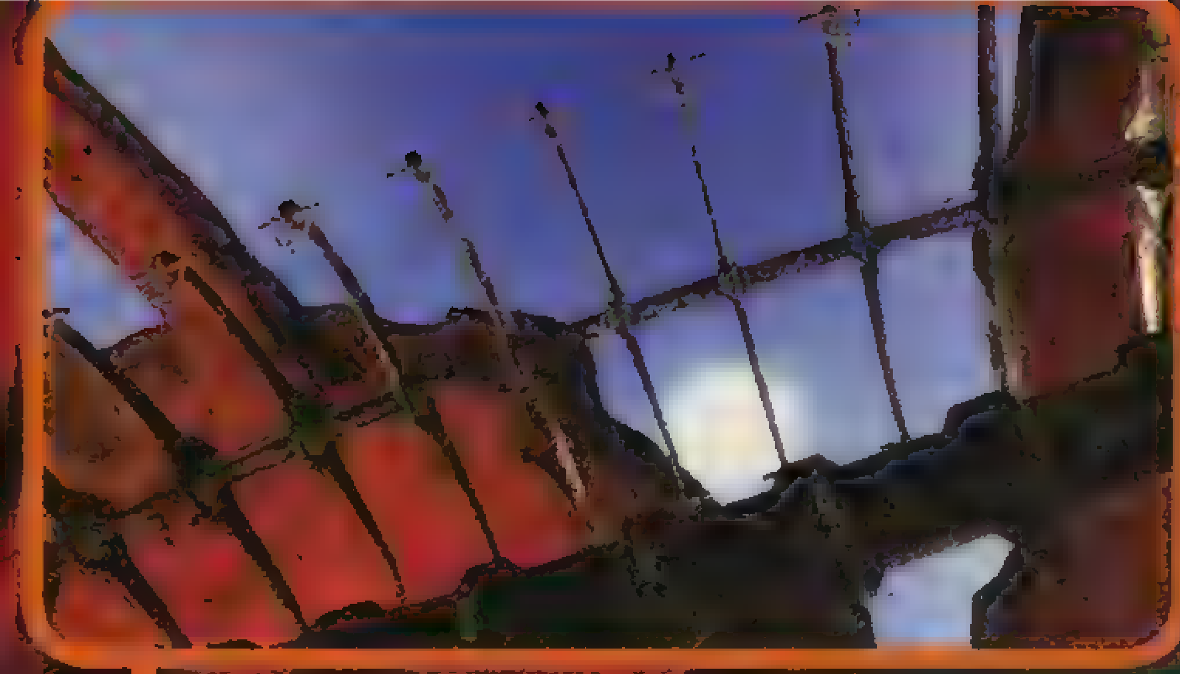


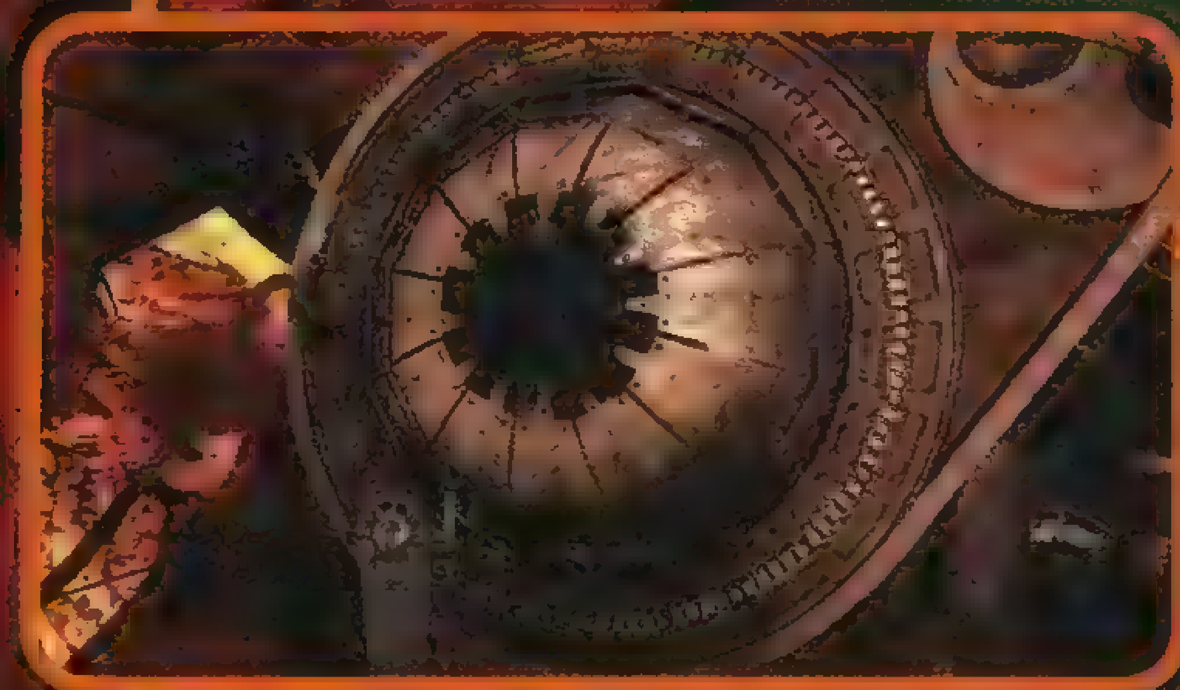




Ze względu na taką, a nie inną technikę wykonania bardzo ładnie prezentują się też wszelkiego typu efekty specjalne, jak płonący ogień czy inne, podobne rzeczy – również świetnie pasują do otoczenia. W EXILE dzieje się znacznie więcej niż w poprzednich częściach tej serii – pomimo iż z definicji nieco statyczna, gra nabiera pewnej dynamiki dzięki znakomicie wykonanym przerywnikom.

INTERFEJS

EXILE oferuje niezwykle prosty i klarowny interfejs. Ruch myszy







powoduje obrót kamery, kursor zaś zblokowany jest pośrodku ekranu. W drugim trybie (po naciśnięciu PPM), możesz nim dowolnie ruszać po ekranie (jak w każdej przygodówce), lecz kamera jest zblokowana. Pierwszy tryb wykorzystujesz podczas badania obszaru, drugi przydaje się przy dokładnych oględzinach jakiegoś miejsca (np. stołu czy biurka) i przy zagadkach. Czasami kursor zmienia się w lupę, co oznacza, iż jakiś fragment możesz obejrzeć z bliska. W pierwszym trybie nieco przeszkadza fakt, że kursor w żaden sposób nie zmienia się po najechaniu na przedmiot, na którym możesz wykonać jakąś czynność (np. drzwi). Przez to czasami trudno zorientować się, co jest tylko ozdobą, a co odgrywa ważną rolę. Na szczęście, przeważnie możesz wejść wszędzie, gdzie na pierwszy rzut oka powinno dać się wejść. To miła cecha, gdyż nic bardziej nie irytuje, niż sytuacja, gdy nie możesz dostać się do obiektu położonego o krok dalej, pomimo iż nic w zasadzie nie ma prawa blokować drogi.

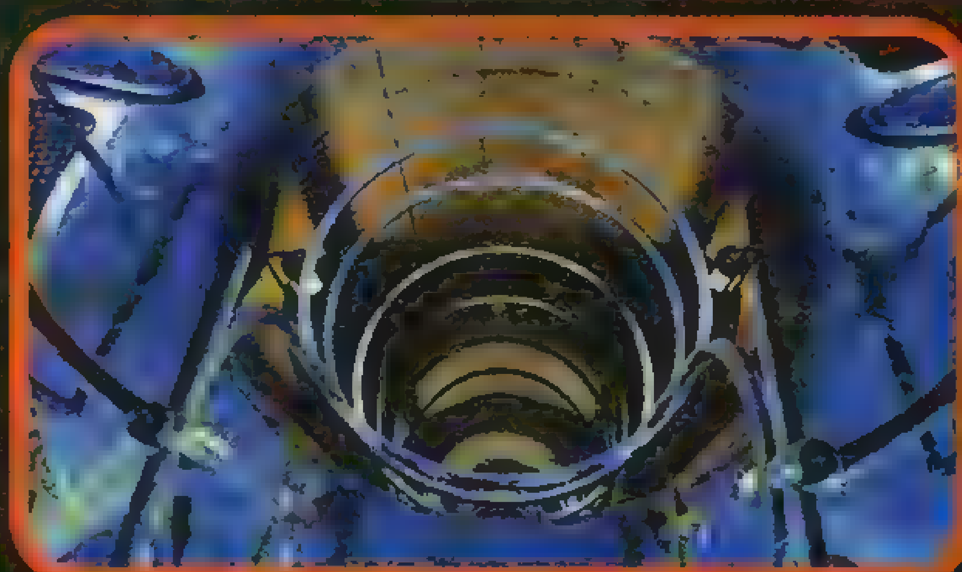
KLIMAT

Każdy, kto grał w MYSTA, z pewnością zwrócił uwagę na niepowtarzalny klimat, jaki miała ta gra. Jest on obecny również w EXILE i nie chodzi tu tylko o postacie znane z poprzednich części. Zarówno otoczenie, jak i styl gry nie zmieniły się, pomimo zmiany teamu pracującego nad grą. Powinno to ucieszyć wszystkich wielbicieli tej serii. Jeżeli natomiast po raz pierwszy sięgasz po tego typu rozrywkę, możesz być pewien, że dostaniesz wszystko to, co najlepsze.

ATRUS I INNI

W rolę Atrusa, tak jak i ostatnio, wcielił się Rand Miller. Jako że nie jest zawodowym aktorem, miał tu pewne trudności. Z pierwszą częścią poszło mu łatwo, gdyż zdjęcia kręcił z dwoma braćmi w garażu i stres nie był duży. Potem jednak światła rampy musiały dać mu się nieco we znaki i mocno protestował przeciwko kolejnym rolom. Na szczęście, pokonał swoją niechęć do kamer – Atrus w innym wykonaniu to już nie byłaby ta sama postać... Podobne zabiegi nie wychodzą raczej seriom na dobre, chociaż np. w trzeciej części JOURNEYMAN'S PROJECT zmieniono aktora grającego głównego bohatera (Gage'a Blackwooda) bez większego uszczerbku dla gry. W EXILE nie występuje co prawda tak wiele postaci jak w innych przygodówkach, za to są one bardzo starannie przygotowane. Większość prezentuje się naprawdę ładnie.









W odróżnieniu od części pierwszej w EXILE czeka Cię sporo interakcji z innymi postaciami. Uważam, iż jest to lepsze rozwiązanie, nic nie ujmując MYSTOWI (który był chyba pierwszą grą, ograniczającą w tak znaczący sposób udział innych postaci w rozgrywce).

FANFARY I INNE DŹWIĘKI

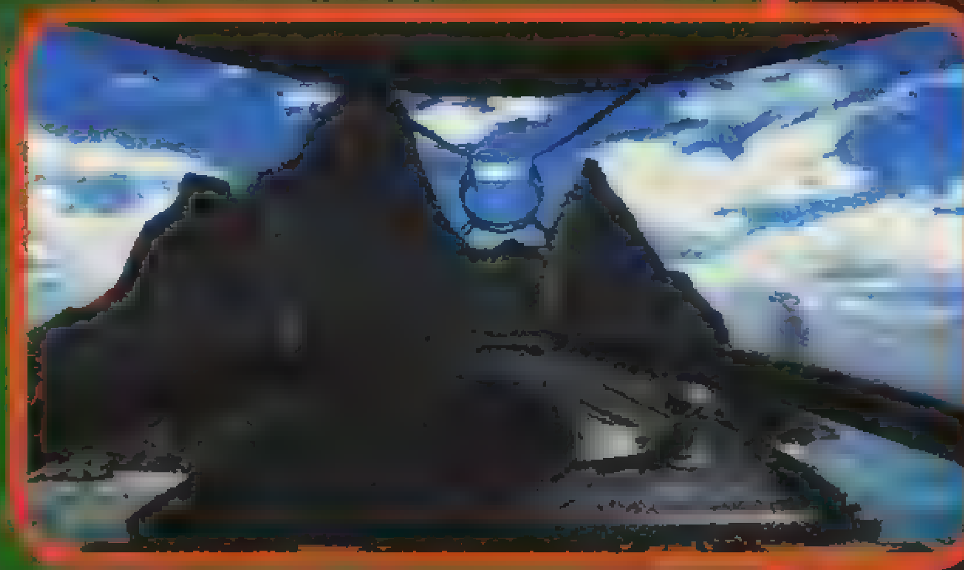
Jedną z najmocniejszych stron EXILE jest oprawa dźwiękowa. Chodzi mi przede wszystkim o muzykę – zrywa kask już w intro! Wspaniale dopasowane kawałki uzupełniają tajemniczy, mroczny klimat i powodują, iż z przyjemno-

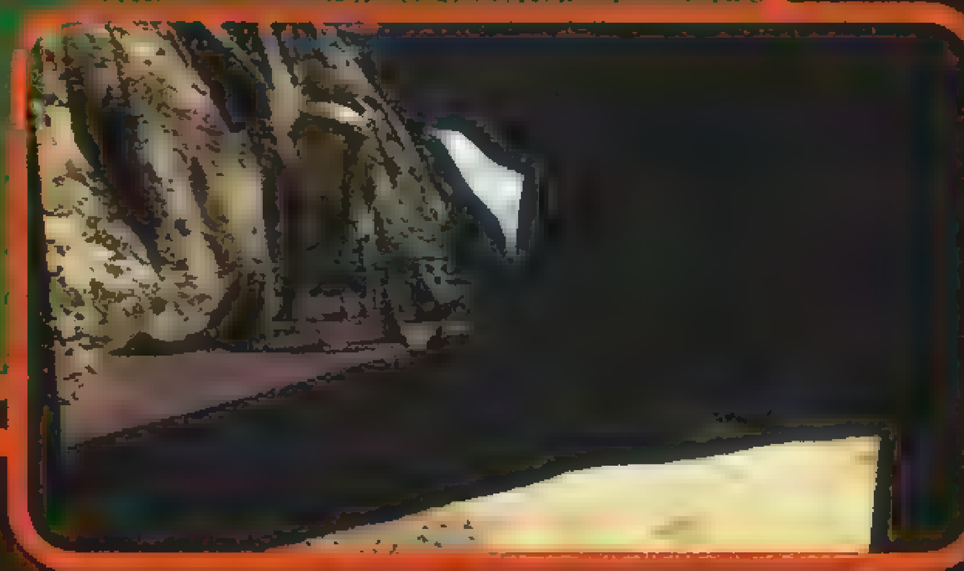
RIVEN

Engine RIVENA opierał się na statycznych, wyrenderowanych sceneriach, w które wpleciono animacje wykonane technologią zbliżoną do QuickTime VR. Fabuła była zdecydowanie bardziej rozbudowana niż w części pierwszej, w szczególności więcej było informacji na temat cywilizacji D'ni, której zarówno MYST, jak i RIVEN zawdzięczały swój niepowtarzalny klimat. Znajdujemy tu kontynuację wydarzeń przedstawionych w MYSCIE, w szczególności zaś starcie pomiędzy Atrusem a Gehnem (jego ojcem), potężnym D'ni, który nieco inaczej rozumiał prawidłowe wykorzystywanie mocy niż jego współziomkowie. Nieodparta chęć władzy i żądza odgrywania boga w innych światach doprowadziła do wielkiej katastrofy, w której Atrus stracił część rodziny, zaś jego wiara we własne możliwości została poważnie zachwiana. Gehn porwał żonę Atrusa, Catherine, i uwięził ją w świecie zwanym Riven. Tak się złożyło, że z pewnych przyczyn sam również nie mógł go opuścić. Skłoniło to Atrusa do szybkiej misji ratunkowej (oczywiście, nie osobiście, a Twoimi rękami). Nie będę tu przytaczał wszystkich przygód, jakie trzeba było przeżyć, ważny jest natomiast fakt, że Atrus taki, jakim go znajdujemy na początku EXILE, to zupełnie inna postać (pod względem emocjonalnym) niż w poprzednich częściach gry. RIVEN miał trzy różne zakończenia, jednak żadne z nich nie było tak cukierkowe i szczęśliwe, jak to przeważnie jest w innych przygodówkach.

Fabuła RIVENA toczyła się na pięciu różnych wyspach (pięć kompaktów), z których każda charakteryzowała się własnym klimatem i własną fauną. Podobnie jak w pierwszej części gry, lokacje wypełnione były zagadkami i łamigłówkami. Niektóre z nich były proste, lecz do rozwiązania innych potrzebna była dobra znajomość realiów otoczenia (podpowiedzi można było, rzecz jasna, znaleźć tu i tam na wyspach). Doświadczonemu graczowi przejście tej gry zajmowało około 20 godzin.







ścią siedzisz nad tymi łamigłówkami. Dźwięki również są dobrej jakości. Jak przystało na nowoczesną grę, ich natężenie zmienia się w zależności od tego, czy jesteś daleko, czy blisko ich źródła. Również obrót ma na nie wpływ – raz słyszysz je z lewej, raz z prawej. Sprawia to bardzo przyjemne wrażenie realizmu, którego często brakowało w innych przygodówkach. Zresztą, spece z Presto Studios zawsze oferowali graczom najwyższą jakość oprawy audio – wystarczy przypomnieć sobie wspaniałą muzykę z LEGACY OF TIME.

DO BOJU!

W czasach gdy na rynku królują RTS–y i gry FPP, z prawdziwą przyjemnością siadam do produkcji w klasycznym stylu. A MYST: EXILE jest właśnie tego typu grą. Pod względem engine'u nie może się równać z COUNTER STRIKEM czy innymi najnowszymi osiągnięciami grafiki 3D, lecz przecież tu nie o to chodzi. Istotą tej gry jest piękny i rozbudowany świat. Musisz całkowicie wczuć się w postać, by w pełni docenić EXILE. Niestety, aby tak się stało, trzeba dość dobrze znać angielski (chyba że ukaże się w pełni spolszczonej wersji). Na szczęście, jest możliwość włączenia podpisów, co znacznie ułatwia orientację.

MYST: EXILE mogę polecić z pełnym przekonaniem zarówno początkującym graczom, jak i tym, którzy niejedno już widzieli. Gra jest dopracowana w zasadzie pod każdym względem. Zapewni wspaniałą zabawę przez kilkadziesiąt godzin. Co prawda, lato raczej nie sprzyja rozwiązywaniu zagadek logicznych, lecz w przerwie pomiędzy jazdą na rowerze a piciem piwa może znajdziecie kilka minut, by pomóc Atrusowi w odzyskaniu utraconego spokoju.

Frogger

Presto Studios
www.prestostudios.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 128 MB RAM

OCENA: 8/10

ZAGADKI

Większość czasu gry spędzisz tu rozwiązując zagadki (stało się to zresztą znakiem rozpoznawczym całej serii). Podobnie jak w MYSTACH 1 i 2 większość z nich to zagadki logiczne, przeważnie polegające na odpowiednim ustawieniu szeregu elementów (po uprzednim ustaleniu, jakie to ustawienie powinno być). I tak na przykład w świecie Tomahna pierwszym zadaniem będzie odpowiednie ustawienie szeregu urządzeń na wyspie. Jest ich sześć (coś w stylu szklanych kul na stojakach), każde możesz obracać wokół własnej osi. Siódme urządzenie, znajdujące się na brzegu wyspy, emituje promień światła. Żeby pójść dalej, musisz tak poustawiać wszystkie kule, żeby promień odbił się od nich po kolei i trafił w bramę. Aby tego dokonać, musisz się nieźle nałazić (kule są rozrzucone po całej wyspie). Musisz też porobić sporo prób, by zorientować się, jak światło odbija się przy poszczególnych ustawieniach. Z kolei w innym świecie, na Twojej drodze stanie bardziej klasyczna zagadka, wielka maszyna z mnóstwem trybów oraz dźwignią. Operując wajchą, będziesz musiał odpowiednio poustawiać tryby. W większości zagadki w EXILE są właśnie tego typu – najpierw musisz znaleźć wskazówki dotyczące rozwiązania (lub sam się domyślić, gdyż gra nie zawsze daje podpowiedzi), następnie opracować zasady kierujące łamigłówką, wreszcie dojść do właściwego rozwiązania (czasami musisz to robić metodą prób i błędów, czasami „na pewniaka", jeżeli naprawdę dobrze zrozumiałeś reguły zagadki). Tego rodzaju łamigłówki z pewnością nie każdemu przypadną do gustu – jeżeli nie lubisz siedzieć po kilkadziesiąt minut nad jedną zagadką, lepiej nie sięgaj po EXILE.



Konkurs Wakacyjny!

Wszystkich naszych czytelników serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału w Secretowym Konkursie Wakacyjnym, zorganizowanym pod hasłem JAGGED ALLIANCE 2,5: UNFINISHED BUSINESS.

Zasady są proste jak ostrze bagnetu! Należy odpowiedzieć na trzy pytania, odpowiedzi spisać na kartce pocztowej, następnie przykleić do niej kupon konkursowy, znaczek i wysłać najpóźniej 30 lipca 2001 pod adresem:

SECRET SERVICE
00–800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

JAGGED ALLIANCE 2.5 UNFINISHED BUSINESS

Rozstrzygnięcie konkursu zostanie ogłoszone we wrześniowym numerze SECRET SERVICE 93.

UWAGA KOMANDOSI! - Do wygrania 50 gier!
40 x JAGGED ALLIANCE 2,5 (PL)!
10 x FALLOUT TACTICS (PL)!
Fundatorem nagród jest CD Projekt.

50 Gier

Pytania konkursowe (wybierz jedną z podanych odpowiedzi):

1. Ile części liczy sobie seria JAGGED ALLIANCE?
a) dwie, b) trzy, c) dwie i pół

2. Czy walka w JAGGED ALLIANCE toczy się w czasie rzeczywistym, czy jest podzielona na tury?
a) w czasie rzeczywistym
b) jest podzielona na tury
c) do wyboru są oba tryby

3. W grze JAGGED ALLIANCE 2,5 gracz dowodzi drużyną:
a) piłkarską, b) murarską,
c) komandosów

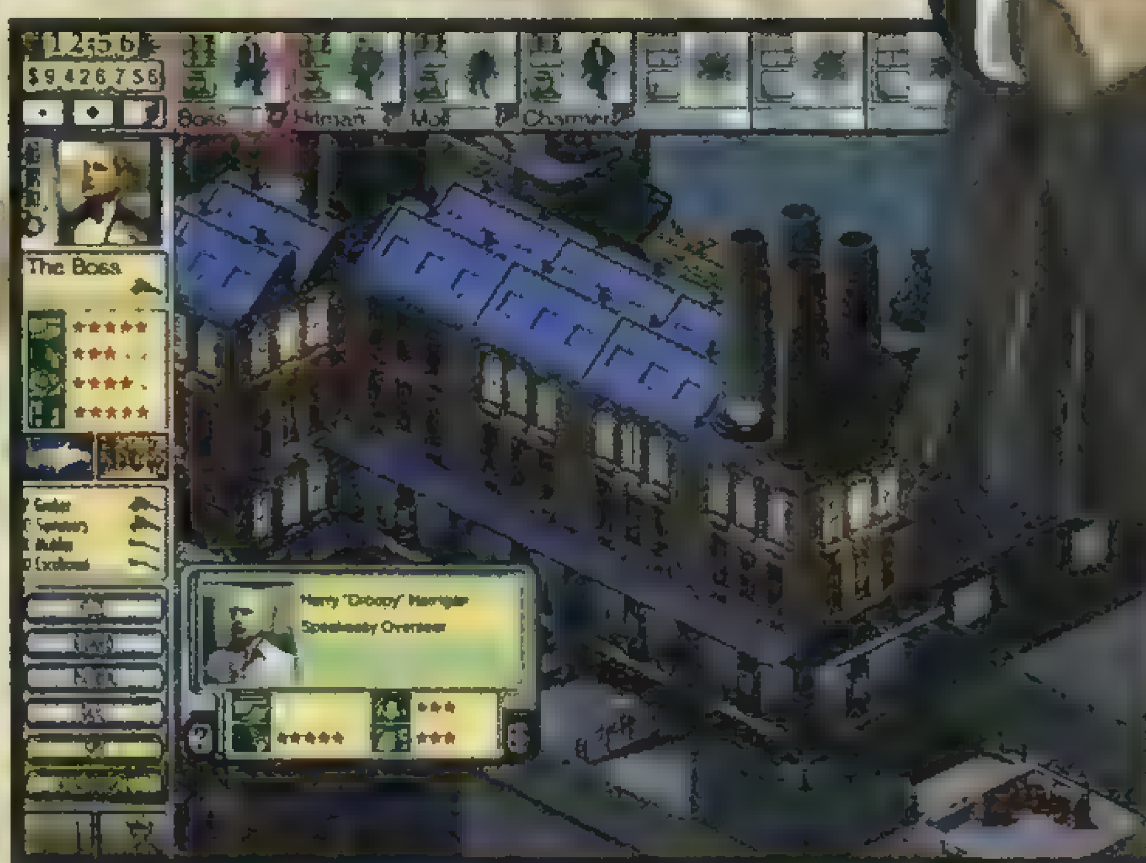
Joey Bane wrócił do Buffalo Falls. Nie zdobył wymarzonej fortuny, nie znalazł szczęścia w miłości, nie zaskarbił sobie szacunku. Lata poza domem nauczyły go jednego – w życiu można liczyć tylko na siebie. Były lata 30. Ameryką wstrząsały gangsterskie porachunki, prohibicja spowodowała trzykrotny wzrost spożycia alkoholu. Kwitły nielegalne interesy. Także ojciec Bane'a miał kontakty



z półświatkiem. A jego dobrze wydestylowane produkty cieszyły się powodzeniem. Niestety, próbował działać na własną rękę. Koniec łatwy był do przewidzenia – dwa metry pod ziemią. Rodzina złożyła się na wieniec. Tydzień później do miasta wrócił Joey. Nadszedł czas vendetty.

OD ZERA DO ANTYBOHATERA

Grę zaczynamy prawie od zera. Jeden pomagier, brak ochrony, bez dochodowych przedsięwzięć. Pierwsze misje to rozbudowany tutorial – stopniowo zostają udostępnione wszystkie opcje. Zadania dość zróżnicowane – a to zlikwidować gangsterską szychę, a to opanować aparat policyjny czy osiągnąć założony poziom produkcji bimbru. Zaplecze finansowe będą stanowić legalne interesy – sklep, wydawnictwo czy też kamienicę można przejąć drogą siłową lub kupić. Od wielkości zdobytego terytorium zależy wysokość wpływów do kasy, ale także np. dostępność rekrutów. Bez silnego zaplecza finansowego i ludzkiego nie ma co się porywać na ambitniejsze przedsięwzięcia. Ostatecznym celem gry jest przejęcie władzy w fikcyjnym stanie Temperance.



Od czasów pierwszej części gry gruntownie przeorganizowano system zarządzania podkomendnymi. Poprzednio należało sprawować kontrolę nad dziesiątkami gangsterów. Bardzo łatwo ginęli oni z oczu, zaś mimo dość rozbudowanego systemu wyszukiwania zapanowanie nad interesami było dość skomplikowane – na wyższych poziomach niemal niemożliwe. Tym razem postawiono na grę taktyczną. Choć podstawę stanowią „gangsterzy" (czyli odpowiednik „poruczników" z pierwszej części gry) dysponujący pewnymi specjalnymi umiejętnościami, jak np. podkładanie bomb czy też przeprowadzanie zamachów, to ich nadzorowanie jest ułatwione. Może ich być maksymalnie 8, każdemu można przydzielić do 4 ochroniarzy–pomagierów (potrafią tylko strzelać). Na wszystkie akcje idą razem, steruje się nimi niczym pojedynczą jednostką, choć o zmiennej (zależnej od liczby osób) sile ognia. Równocześnie nadzorować można maks. 8 postaci, każda z nich reprezentowana jest przez widoczną cały czas ikonę, wskazującą na wykonywaną czynność oraz pokazującą stan zdrowia. Reszta podwładnych jest obecna na ekranie, jednak w praktyce można o nich zapomnieć. To chyba największa ze zmian, jakie się pojawiły w G2.

Joe, jak będziesz tak nosił gnata, to odstrzelisz sobie ptaszka...

JASNO I PRZEJRZYŚCIE

Z powyższego wynika zmiana stylu gry. Poprzednio większość czasu spędzało się na przeskakiwaniu pomiędzy dziesiątkami kolejnych lokacji i nadzorowaniu ruchów nawet najmniejszych płotek swej przestępczej sieci. Owszem, poszczególne postacie dysponowały pewną swobodą, jednak ciągłe ingerencje gracza były niezbędne. Teraz – cóż za zmiana! Przyznam, że początkowo (mając w pamięci styl gry sprzed dwu i pół roku) do planu miasta podchodziłem jedynie jako do sposobu na szybkie przeskakiwanie pomiędzy lokacjami. Błąd! Mapa jest polem rozgrywki równorzędnym do rzutu izometrycznego. Widać wszystkie jednostki (nawet dokładniej, bo nie przesłaniają ich żadne budynki), szybko można uzyskać informacje o obiektach, łatwo wydaje się polecenia... Owszem, gra jest mniej atrakcyjna wizualnie, jednak jeśli trzeba np. szybko przesłać gdzieś grupę szturmową – niezastąpiona. Ewentualnie, spróbujcie, mając podgląd na ulicę, sprawnie rozegrać bitwę samochodową albo uciec przed policją.

Równie pomocny jest inteligentny kursor. W każdej chwili można przy jego pomocy wydać takie polecenie, jakie jest akurat potrzebne. Po wskazaniu na należący do konkurencji budynek za-

... i będą na ciebie wołać Mały Joe, a przecież tego nie chcesz - rzekła mama Corleone i dała Joemu ścierą przez łeb

mienia się w polecenie przejęcia lub też, jeśli wewnątrz są bandyci – komendę użycia siły fizycznej. Podczas jazdy samochodem wystarczy wskazać chodnik, aby kierowca zaparkował, pasażerowie wysiedli i ew. zlikwidowali wroga. Można też zlecić ostrzelanie celu z jadącego auta.



Jedną z niedoróbek gry jest dość dziwne „gospodarowanie zasobami ludzkimi", chwilami przypominające nastu czy kilkudziesięciu w ciągu dnia. W tym samym miejscu! Czy oni zupełnie nie liczą się z życiem swych żołnierzy?

szej części pojawia się jednak pewien problem z budynkami – nie mogą być cały czas widoczne, ponieważ zasłaniałyby to, co się dzieje na ulicach. Można wybrać jeden z kilku sposobów „znikania" budowli – mogą albo dematerializować się w całości, albo stawać półprzezroczyste. Druga z opcji, choć atrakcyjniejsza wizualnie, jest jednak dość męcząca – często zdarza się, że zamiast człowieka klikniemy budynek. Podgląd budowli można wreszcie zupełnie wyłączyć, jednak wtedy bardzo łatwo stracić orientację w gąszczu jednakowych uliczek.

Pomyślano także o amatorach gry wieloosobowej. Multiplayer oferuje kilka trybów rozgrywki, m.in. klasyczny deathmatch czy też zdobywanie jak największej strefy wpływów w określonym czasie. Przyznam, że co do gry wieloosobowej mam mieszane uczucia. Wiadomo, że jest ona obecna (w końcu mamy rok 2001), jednak bardziej podoba mi się GANGSTERS 2 rozgrywane w pojedynkę.



GANGSTERS 2 VENDETTA

USA, lata Wielkiego Kryzysu. Wbrew pozorom całkiem piękne czasy – prohibicja, gangsterzy, kwitnące nielegalne interesy, wymuszenia, morderstwa na zlecenie. Żyć, nie umierać (a jeśli już, to tak, aby cały świat dowiedział się o naszym odejściu).



RTS. Jeśli przejmiesz budynek przeciwnika, możesz liczyć się z szybkim odwetem. Należy wystawić patrole i czekać. Wrogowie nadchodzą falami, likwidujesz ich jednego po drugim – czasami po kilku-

OPRAWA I MULTIPLAYER

Oprawa jest utrzymana w klimacie lat 20. Naszym poczynaniom towarzyszą przyjemne muzyczne klimaty, stroje bohaterów, modele samochodów i architektura są ujednolicone, typowe dla lat Wielkiego Kryzysu. Patrzy się na to z przyjemnością. Podobnie jak w pierw-

PODSUMOWANIE

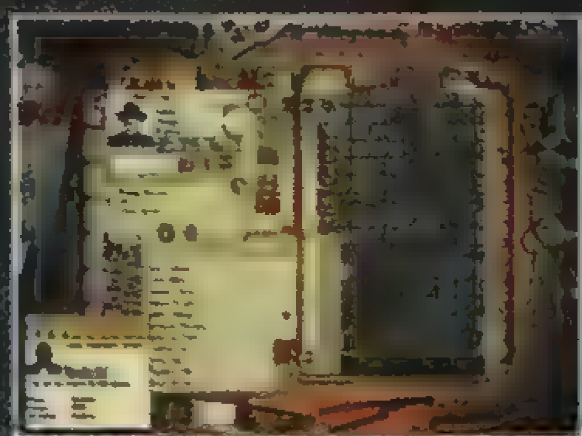
GANGSTERS 2 to niezła gra, ze zdecydowanie poprawionym w porównaniu do poprzedniczki interfejsem, wciągającą fabułą i dobrą oprawą graficzną. Do tego jest niezbyt wymagająca sprzętowo. Jednak nie jest to produkt rzucający na kolana. Owszem, potrafi przyciągnąć przed monitor na kilka dni, jednak przydałoby się tu odrobinę więcej nowatorstwa (przyznacie, że między nim a przekonstruowaniem interfejsu jest jednak spora różnica). Nie obraziłbym się także, gdyby komputerowy przeciwnik stawiał bardziej na taktykę, a mniej na eksterminację.

Pooh

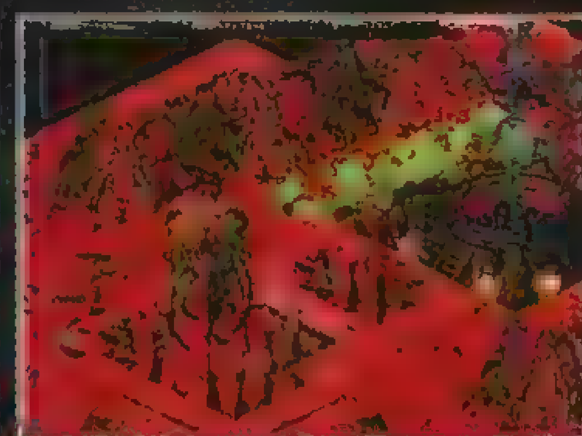
Eidos
www.gangsers2.com
DYSTRYBUTOR PL – IMGROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95-Me Min. Pentium 200, 32 MB RAM
OCENA: 7/10

HOTHOUSE CREATIONS – KTO TO TAKI?

Twórcy GANGSTERS 2 mają na sumieniu kilka innych, nieco już zapomnianych gier. Spróbujmy odświeżyć nieco pamięć naszych wiernych czytelników.



GANGSTERS: ORGANIZED CRIME (grudzień 1998) – pierwsza gra firmy, garść informacji na jej temat znajdziecie w głównym tekście. Dobremu, oryginalnemu pomysłowi na skomplikowany symulator przestępczy towarzyszyło niezbyt dopracowane menu i skomplikowane zasady gry.



ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT (październik 1999) – strategiczna rozwalanka, przypominająca X-COM. Recenzenci narzekali przede wszystkim na płaską fabułę oraz dość skomplikowane sterowanie. Trudno zresztą odmówić im racji – do czasu GANGSTERS 2 ludzie z Hothouse Creations mieli najwyraźniej problemy ze stworzeniem sensownego menu.



CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS (wrzesień 1999) – RTS osadzony w realiach XVII-wiecznych Karaibów. Podobieństwo do SID MEIER'S PIRATES było dość oczywiste, jednak „Poderżnięte Gardła" nie stały się tak kultowym tytułem jak legendarny pierwowzór.



WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE (październik 2000) – angielska edycja komputerowych „Milionerów" rozeszła się w ciągu kilku miesięcy w ponad 200 tys. egzemplarzy. Przyznam, że nie bardzo rozumiem, jak ktokolwiek może fascynować się odpowiadaniem po kilkanaście razy na te same pytania...

Było sobie pewne Imperium Galaktyczne, ale w wieku XXII wraz ze swym złym Imperatorem zostało obalone (zbieżność nazw przypadkowa i nie przyłożył do tego miecza żaden Jedi). Uformowała się Galaktyczna Federacja. Zło pojawiło się w wieku XXIV. „Przybywamy w pokoju" - rzucili na wstępie Obcy, a Ziemianie zgodzili się zbudować most łączący obie cywilizacje. Pokój i harmonia nie trwały zbyt długo. Wzmiankowane mosty odegrały rolę konia trojańskiego. Inwazja Velian totalnie zaskoczyła ludzkość. Spoko, ta fabuła jest tylko pretekstem do jednej z najlepszych gier air combat.



Symulatory lotu stały się dla Was zbyt realistyczne, a szukacie mocnych wrażeń we wspaniałych i efektownych potyczkach z asami przestworzy? Jeśli tak, to ECHELON wydaje się grą stworzoną właśnie z myślą o Was.

SYMULATOR PRZYSZŁOŚCI

Można przypuszczać, że oto na rynku pojawił się kolejny z wielu symulatorów gwiezdnych walk. Nic bardziej mylnego - ECHELON nie jest kosmiczną młócką, lecz wspaniałą wizją futurystycznego podniebnego pola walki. Pomysł może nie nowy, ale za to jakie wykonanie! Trudno wskazać największe zalety tej gry, bo jest ich całe mnóstwo.



Miałem tu przede wszystkim wspaniałe uczucie powrotu do dawnych czasów, kiedy to zagrywałem się w symulacje, nie musząc przyswajać sobie 1000-stronicowej instrukcji i mnóstwa zasad funkcjonowania różnych dziwnych wynalazków. Zasiadałem za wirtualnymi sterami i już byłem w powietrzu. Symulatory rozkwitały - liczyła się radość panowania nad maszyną, a realizm tyczył się tylko podstawowych zasad fizyki. Obecne symulatory nie zniechęcają chyba już tylko największych maniaków, a zwykły gracz nie ma ani czasu, ani ochoty na zgłębianie ich zasad. Gdy oglądacie „Top Gun", to czy widzicie, by piloci zajmowali się tam jakimiś elektronicznymi pierdołami? Nie, bo dla widza liczy się efekt, podobnie jak dla gracza.

ECHELON najprościej nazwać COMANCHE'EM XXIV wieku, bowiem jego autorzy odpowiednio zrównoważyli zasady aerodynamiki ze zręcznościowym charakterem rozgrywki. Zaimplementowano efekty przepadania, utraty prędkości przy wznoszeniu i zwiększenia przy opadaniu, a maszyny nie zachowują się, jakby w przyszłości istniała inna fizyka. Uznano jedynie, że technologiczny postęp pozwoli lekceważyć np. przeciążenie.



ZIEMIANIE KONTRATAKUJĄ

Kampania w singlu to kilkadziesiąt następujących po sobie misji. Nie są one jednak wkomponowane w żaden wątek fabularny, a ich postępy przedstawiane są w lakonicznych komunikatach. Po zapoznaniu się z celem misji zbroimy wybrany pojazd. Piloci Federacji w kampanii mogą zasiąść za sterami 14 maszyn. Typowe myśliwce są szybkie i zwrotne, a torpedy przenoszą pojazdy ciężkie, o mocnym pancerzu i słabej zwrotności. Warto zwrócić uwagę na ich wygląd, zdający się czasami przeczyć prawom fizyki, ale w końcu to XXIV wiek.

Lekki zawód przynosi sekcja uzbrojenia. Mimo mnogości dział wszystko rozwija się według prostych schematów: karabiny maszynowe, broń plazmowa i rakiety. Jakkolwiek nie patrzeć, żaden z tych wynalazków nie sprawuje się na polu walki najlepiej. Tutaj można wymienić kilka wad: ciężko jest strącić maszyny przeciwnika, bo albo działko strzela szybko, lecz nie dokonuje efektywnych zniszczeń, albo działa mocniejsze wolno się ładują i wolno przecinają przestrzeń. Równie niesmacznie wypadają wszelkie rakiety - tymi niekierowanymi ciężko jest precyzyjnie przymierzyć, a kierowanych można wziąć na pokład (o ile w ogóle można!) zdecydowanie zbyt mało. Taki zestaw uzbrojenia w grze mającej dać graczowi możliwość maksymalnego wyżycia się jest miejscami frustrujący. W każdym razie, na polu walki wymagana jest duża precyzja, bo w przeciwnym wypadku dość szybko kończy się lepsza amunicja, a wir walki nie bardzo pozwala na szybki powrót do bazy w celu wzięcia na pokład dodatkowego uzbrojenia.

Gdy już wszystko jest zapięte na ostatni guzik, przystępujemy do wykonywania misji. In plus można przyjąć, że maksymalnemu uproszczeniu uległy procedury startu i lądowania - komputer wykonuje je w sposób automatyczny, podczas powrotu z lotu musimy nawiązać kontakt z bazą, by uzyskać zgodę na lądowanie. Uproszczeń w dziale symulacji jest zresztą bardzo wiele, a z elektroniki pozostawiono tylko niezbędne urządzenia pokładowe. Zupełnie wystarczające są wyświetlane na ekranie HUD wskaźniki wysokości i prędkości, wskaźnik kierunku lotu, osłon, a także wyświetlany w prawym dolnym rogu fragment skalowanej mapy.

Konstrukcja poszczególnych zadań nie jest czymś nadzwyczajnym, a nawet powiem więcej - wachlarz misji jest mocno ograniczony. Przeważają zadania typu eskortuj i zniszcz cel latający bądź naziemny. Czasami tylko mamy do czynienia z zadaniami bardziej rozbudowanymi, jak np. umówiony pojedynek z asem Velian. Czasami też Velianie zaskakują, uruchamiając specjalne pole, w obrębie którego wysiada cała elektronika i wszelka broń plazmowa.

Kwintesencją całej zabawy dość szybko stają się walki pomiędzy kolejnymi maszynami, wspomagane otoczką, która sprawia, że doznajemy wrażenia uczestniczenia w wielkich operacjach. Już od samego startu dochodzą nas dziesiątki komunikatów z pola walki. Trzeba się przyzwyczaić do ich ilości i do tego, by umiejętnie wychwytywać te, które dotyczą wykonywanego przez nas zadania. Tak, tak my mamy swoje zadanie, ale w tym samym czasie kolejne grupy dywizji pancernych i lotniczych nacierają na wroga w innych miejscach. Dla nas najważniejsze jest wykonanie własnego zadania, a gdy w ferworze walki





ECHELON

zabłądzimy lub stracimy orientację, wówczas można wyświetlić cele misji i użyć bardzo skutecznego autopilota.

JEST ŚLICZNIE

W całej zabawie niebagatelne znaczenie odgrywa oprawa graficzna. Rosyjscy twórcy ECHELONA stworzyli grę niesłychanie efektowną wizualnie, gdzie dopracowane są wszystkie obiekty, wybuchy, efekty oświetlenia, ale największym bajerem są z pewnością przestrzenie, w których przychodzi nam walczyć. Z wielką pieczołowitością opracowano ukształtowanie pola walki, tak by cieszyło oko swą różnorodnością, a zarazem stanowiło integralną część z pojedynkami powietrznymi. Takie postawienie sprawy oznacza, że nie ma sensu lecieć na wysokości 10 kilometrów, bo zabawa przynosi największą radość, gdy niemal przycieramy maszyną podłoże, a skołowany przeciwnik rozbija się o zbocze góry. Wykorzystanie nierówności terenu to zresztą nie tylko pole do popisu dla nas, ale i dla SI komputera. Maszyny przeciwnika doskonale radzą sobie w wąskich przesmykach i kanionach, a wspomniana przed chwilą sytuacja dość często ma miejsce raczej w naszym przypadku i to my częściej kończymy jako efektowna kula ognia.

ECHELON, mający charakter arcade'owo-symulacyjny, wymaga specyficznej obsługi. Specyficznej to znaczy, że największą przyjemność z gry uzyskuje się grając za pomocą joysticka. Niekoniecznie musi to być wielki kombajn, ale proszę mi wierzyć, że stary, dobry wychyłkowy manipulator czasami przydaje się przy pececie.

ECHELON nie jest grą łatwą, a zawdzięczamy to tak realizmowi lotu (nawet na najprostszym ustawieniu), jak i mnogości przeciwnika. Wierzcie mi, że jeżeli zostaniecie przyłapani przez wrogie pojazdy wyposażone w rakiety ziemia–powietrze albo wpadniecie w kocioł myśliwców, sytuacja staje się bardzo nieprzyjemna. W odróżnieniu od wielu gier symulacyjnych kampania przeznaczona dla pojedynczego gracza sprawdza się doskonale za drugim i trzecim podejściem choćby dlatego, że zawzięty gracz będzie się starał wykonać wszystkie zadania poboczne, które nie są normalnie wymagane do popchnięcia rozgrywki. W dobie rozgrywek sieciowych takie nastawienie bynajmniej nie pozwala twórcom na zapomnienie o opcji multiplayer. Dla pasjonatów tego typu zabawy przygotowano kilka charakterystycznych misji, jak: Team Fight, Team Capture i szereg misji typu Free For All.

Rosyjska Buka była odpowiedzialna za ECHELONA od początku do końca, ale wydawcą amerykańskim została firma Bethesda Softworks, kojarząca się różnie. Lubiłem, co prawda, pogrywać w kolejne TERMINATORY, ale ciemną stroną tej firmy był fakt, że wychodzące pod jej szyldem gry były pełne błędów. I tu niespodzianka – przez kilkanaście godzin zabawy gra nie wywaliła się ani razu i nie przytrafiły się jej żadne głupie wpadki. Albo to początek nowej jakości, albo doskonała robota Rosjan. W każdym razie, ECHELON to naprawdę niezły air combat, którego spokojnie mogę polecić nie tylko miłośnikom tej kategorii gier.

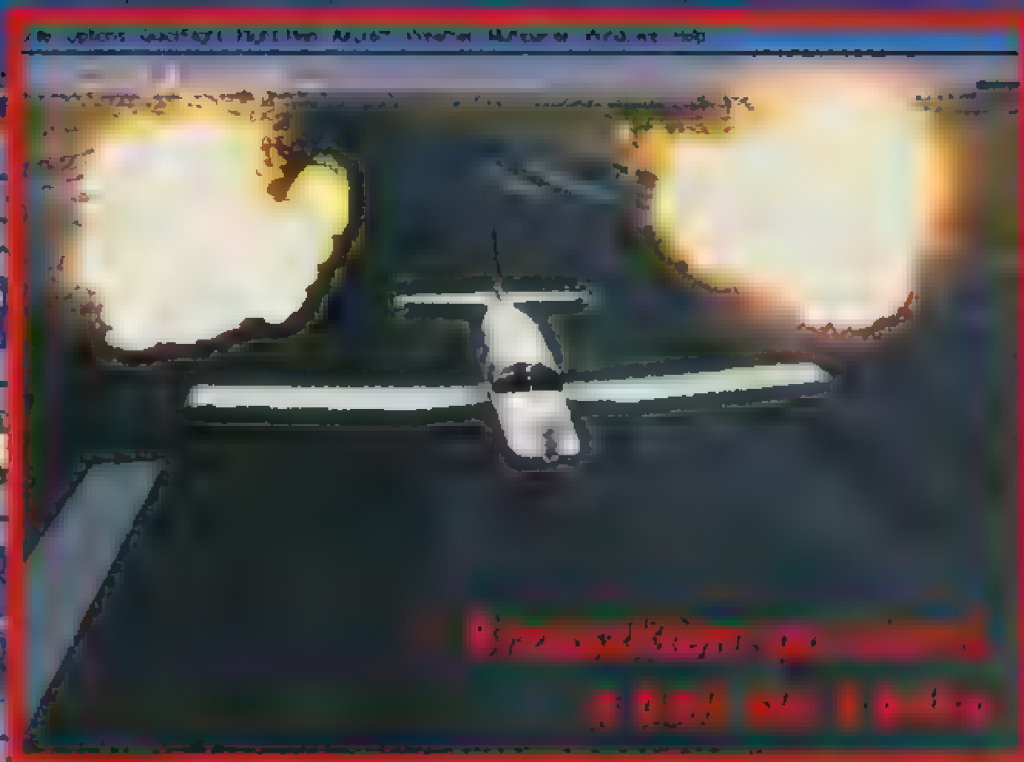
Rif

Buka/Bethesda Softworks
http://echelon.bethsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN 95-Me Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

OCENA: 7/10





Do kolejnej wersji FLY! podszedłem z niechęcią. Pewnie po raz kolejny zmienili tylko numerek! Zapakowałem płytkę do plecaka, a w domu zabrałem się za testowanie pozostałych wziętych z redakcji gier. Aż w końcu nadeszła ta pora. Przy instalacji, jak zwykle w przypadku tej serii, trzeba zrobić prawie 2 GB miejsca na dysku. Normalka. I jak w większości tego typu gier, po uruchomieniu programu lądujemy w kabinie niewielkiej awionetki na początku pasa.

I oto mamy przed sobą nową wersję gry FLY!, już drugą. Panowie z Terminal Reality nie ustają w pościgu za serią FIGHT SIMULATOR z stajni Microsoftu. I należy zaznaczyć, że idzie im to coraz lepiej. W niektórych dziedzinach są już nawet lepsi.

PLAN LOTU

Zmieniło się narzędzie generowania planów lotu. Zgłasza się jako przejrzysta „check lista", na której odznaczamy wykonanie kolejnych czynności. Pierwsza sprawa to wybranie trasy i ustalenie punktów zwrotnych. Zaczynamy od wyboru lotniska do startu. Jak zwykle, nasze kochane Okęcie. Co dalej? Na początek może moją ulubioną trasę do Łodzi? Niespodzianka! Łodzi nie ma! W poprzedniej wersji, jak najbardziej – była. Wprawdzie składała się tylko z pasa startowego i jednego budynku, ale była. Zniknęła zresztą większość małych lotnisk, nie tylko polskich. Nic to. Na szczęście to w Krakowie istnieje. Automat generujący trasę poradził sobie całkiem dobrze. Punkty zwrotne wyznaczył nad Przysuchą i Jędrzejowem. Jeszcze tylko mała korekta obejmująca dwie radiolatarnie na podejściu do pasa 26 w Krakowie (Balice). Przeprowadziłem „małą konsultację" z podręczną mapką nawigacyjną i wykazem radiolatarni. OK.



Oczywiście, jest narzędzie do ustawiania prognozy pogody: kilka rodzajów zachmurzenia, definiowanie wiatru na różnych wysokościach, do tego opady. W dwu ostatnich punktach definiujemy masę pasażerów oraz tankujemy paliwo. Należy zwracać uwagę na utrzymanie środka ciężkości w dopuszczalnych dla danej maszyny granicach.

START

Nadal mamy przesuwane, kilkuekranowe kokpity. Nie uważam tego rozwiązania za złe. Uważam jednak, że zły jest brak innych możliwości. Przy największej rozdzielczości (1024x768) można ustawić kokpit tak, by widzieć coś poza nim oraz mieć wgląd we wszystkie przyrządy nawigacyjne. Pojawiła się też możliwość obniżania i podnoszenia horyzontu. Ciężko znaleźć dobrą nazwę, ale pozwala to na takie manipulowanie widokiem, że przy locie poziomym horyzont będzie np. w 1/4 ekranu, a nie w jego połowie.

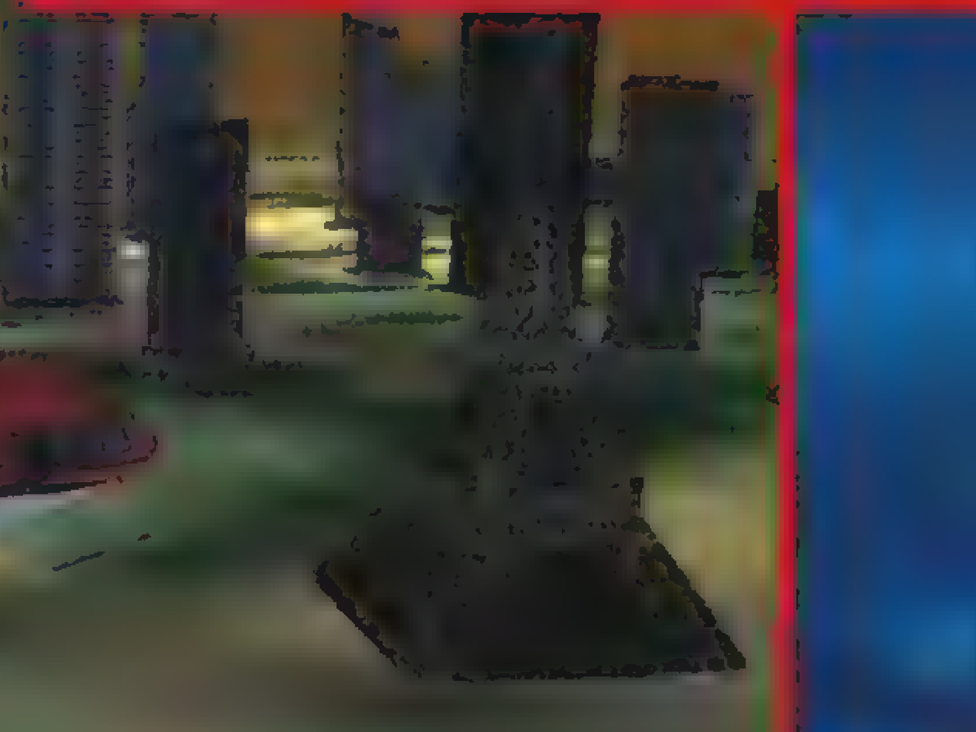


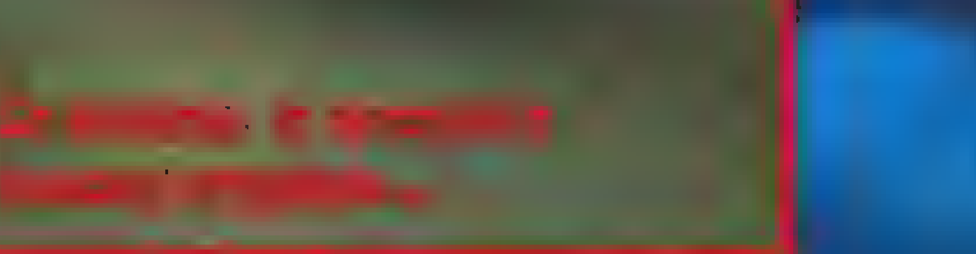
Wszystko pięknie. Ale co zrobić, kiedy komputer nie pociągnie takiej rozdzielczości? A o to wcale nie tak trudno. Pozostają jeszcze 640x480 i 800x600. W tej drugiej większość kokpitów daje się ustawić tak, że mamy zapewniony widok zarówno na odpowiednie przyrządy nawigacyjne, jak i na to, co się dzieje przed samolotem (podczas lądowania jest to bardzo ważne). W najniższej jednak nie uda się to nawet z najmniejszym i najprostszym kokpitem. Duże, przewijane kokpity są bardzo przyjemne, pozwalają na ręczne uruchamianie silnika oraz obsługiwanie wszystkiego za pomocą odwzorowanych w nim przełączników (a można sterować nawet klimatyzacją kabiny!), jednak powinna istnieć alternatywa – w postaci ich pomniejszonych wersji.

SAMOLOTY

Oprócz standardowych maszyn znalazła się tu pewna nowość. Oto zapaleńcy mogą sobie polatać ślicznym czerwonym Bellem 407. Śmigłowiec ten zachowuje się w powietrzu poprawnie i nie odbiega zbytnio od standardów, do jakich przyzwyczaił nas FS. Oczywiście, kokpit ma przeogromny. Mamy możliwość ręcznego manipulowania praktycznie każdym przełącznikiem. Samoloty, jakimi można tu latać, to: TRI Flyhawk, Sachara Single Engine, kodiak Twin Engine, Pilotus PC-12, Aurora B200, Barracuda B200 i Peregrine 800TR. Każdy z nich wygląda prześlicznie. Wszystkie mają mnóstwo detali i ruchomych części. Prawdziwe cudeńka! Najładniej wygląda to w nocy. Po włączeniu wszystkich lamp maszyna wygląda jak rozświetlona choinka.







KONKURENCJA

Największym konkurentem FLY! 2 jest dobrze wszystkim znany FS 2000. Co tu dużo gadać, FLY! 2 na pewno nie zastąpi serii Microsoftu na pozycji lidera symulatorów cywilnych. FS, mimo że o około 1,5 roku starszy, nadal wygrywa w prawie każdej konkurencji. Począwszy od grafiki, a na wyborze dodatków skończywszy. Na Sieci można znaleźć całe mnóstwo dodatkowych scenerii czy samolotów do FS, podczas gdy FLY! 2 na tym tle prezentuje się nader skromnie (patrz – sąsiednia ramka). Nawet w przypadku podstawowych wersji programu (bez instalowania dodatków) FS ciągle oferuje więcej lotnisk, bardziej szczegółowe scenerie i pełniejszy zestaw pomocy nawigacyjnych, takich jak VOR lub NDB. FS umożliwia również w większym zakresie tzw. latanie przyjemnościowe, to znaczy, na przykład, w celu pooglądania widoczków lub pokręcenia akrobacji. W tej dziedzinie jedna z największych zalet FLY! staje się jego wadą. Tego typu latanie jest znacznie utrudnione przez ogromne, zasłaniające świat kokpity. Z drugiej jednak strony, w FS nie znajdzie się ATC ani równie dobrego i wygodnego narzędzia do układania lotu.



Do modelu lotu nie można się przyczepić. Jest bardzo dokładny i uwzględnia całą masę zmiennych (patrz –załadunek i środek ciężkości). Należałoby jeszcze wspomnieć o modelu uszkodzeń. Po raz pierwszy od początku serii można rozbić pilotowaną maszynę! Każdy za gwałtowny manewr i nieprzestrzeganie parametrów eksploatacyjnych kończy się uszkodzeniami płatowca. A kiedy zostanie on doszczętnie rozbity, pojawia się menu, za pomocą którego można usunąć uszkodzenia i zacząć lot od nowa na pasie najbliższego lotniska.



FLY! 2

NA TRASIE

Silnik uruchomiony, pasy zapięte, wszystko sprawdzone. Czas startować. Można tak ot, sobie, ale dużo przyjemniej skorzystać z wbudowanego w program ATC. Najpierw prosimy o zgodę na kołowanie. Do wyznaczonego pasa będą nas prowadzić zapalone na drogach kołowania lampy. Rzecz to w FLY! nie nowa. I aż dziw bierze, że inni jeszcze tego nie skopiowali. Na początku pasa zatrzymujemy maszynę i prosimy o zgodę na start. Kiedy już oderwiemy się od ziemi, czas odejść na trasę. Tutaj znowu wchodzi do akcji „planer lotu". W każdej chwili możemy przywołać okienko z ściągawką na temat kolejnych punktów zwrotnych i otrzymać informację o: częstotliwościach radiolatarni, wysokości, na jakiej powinniśmy minąć dany punkt, przewidywanym czasie przylotu itp. Szkoda tylko, że nie ma podanych kursów dojścia i odejścia, pozwalających na utrzymanie się w korytarzu powietrznym. W przypadku lotnisk są dodatkowo informacje na temat częstotliwości radiowych, na których trzeba się z nimi kontaktować, oraz ILS dla poszczególnych pasów. Nie powiem, ale takie narzędzia poprawiają wizerunek FLY! zdecydowanie.

ZA OKNEM

Modele samolotów są wspaniałe. Oglądanie ich sprawia ogromną radość. W poprzednich częściach FLY! reszta grafiki kulała. W najnowszej nastąpiła poprawa, choć nadal nie jest to FS. Co najbardziej widoczne, wreszcie zmienili tekstury pokrywające ziemię. Zamiast starego zestawu burych plam, poznaczonych kwadratowymi miastami, mamy coś, co przypomina tekstury zastosowane w FS2000. Poprawiono też wygląd największych portów lotniczych. Teraz Okęcie ma bardziej realny układ pasów i dróg kołowania. Zmiany na lepsze są już widoczne, ale sporo zostało jeszcze do zrobienia.





Jest jeszcze kilka ciekawostek graficznych. Otóż teraz, jak zawiśniesz nad wodą śmigłowcem, zacznie się ona marszczyć i powstaną drobne fale. Podobnie, kiedy będziesz nisko przelatywał samolotem. Dodano również efekty towarzyszące zderzeniom. Teraz kadłub lądującego bez podwozia samolotu będzie iskrzył w kontakcie z betonem. Są to rzeczy bez większego znacznie, ale radują. Dobrze wyglądają wszelkie efekty związane z zachodzącym czy wschodzącym słońcem.

Warto jeszcze wspomnieć o doskonałych efektach dźwiękowych. W najnowszej części FLY! słychać szum wiatru, pracę silników, odgłosy toczących się po asfalcie kół. A wnętrze każdego samolotu brzmi inaczej.

EDYTOWANIE

Teraz największa niespodzianka – FLY! 2 jest jednocześnie potężnym narzędziem do rozszerzania samego siebie! Najprostszy jego składnik to edytor scenerii, pozwalający dostawiać zabudowania na lotnisku i wokoło niego. Jeśli ktoś posiadałby odpowiednio dokładną mapkę, bez problemów mógłby zrobić scenerię Warszawy albo jakiegoś innego miasta. To jednak nie wszystko. Do dyspozycji gracza oddano złożony język, który służy do modyfikowania świata FLY! 2 oraz rozszerzania możliwości tej gry.

LONDOWANIE :)

Jak widać, autorzy FLY! poszli zdecydowanie do przodu. Kolejna wersja tej gry jest bardziej dojrzała (choć zastanawia zmniejszenie liczby lotnisk). Jeśli dalsze zmiany będą szły w tym kierunku, produkt panów z Terminal Reality ma szansę dorównać najlepszym. Już w tej chwili są elementy, nad wprowadzeniem których inni powinni pomyśleć – takie jak dobry dostęp do danych nawigacyjnych czy wbudowany język skryptów. Tak naprawdę, brakuje tylko fanów, którzy wyprodukują masę dodatków, uzupełniających i rozszerzających możliwości tego symulatora.

Kupić to czy nie? FS nadal jest lepszy (bardziej uniwersalny, pozwalający na inne niż loty IFR rozrywki). Jeśli jednak kogoś stać na zakup drugiego symulatora (ciekawe, jaka będzie jego cena w Polsce), to warto.

TopGun

Terminal Reality
www.iflytri.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANY
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-Me Min. Pentium II 333, 64 MB RAM

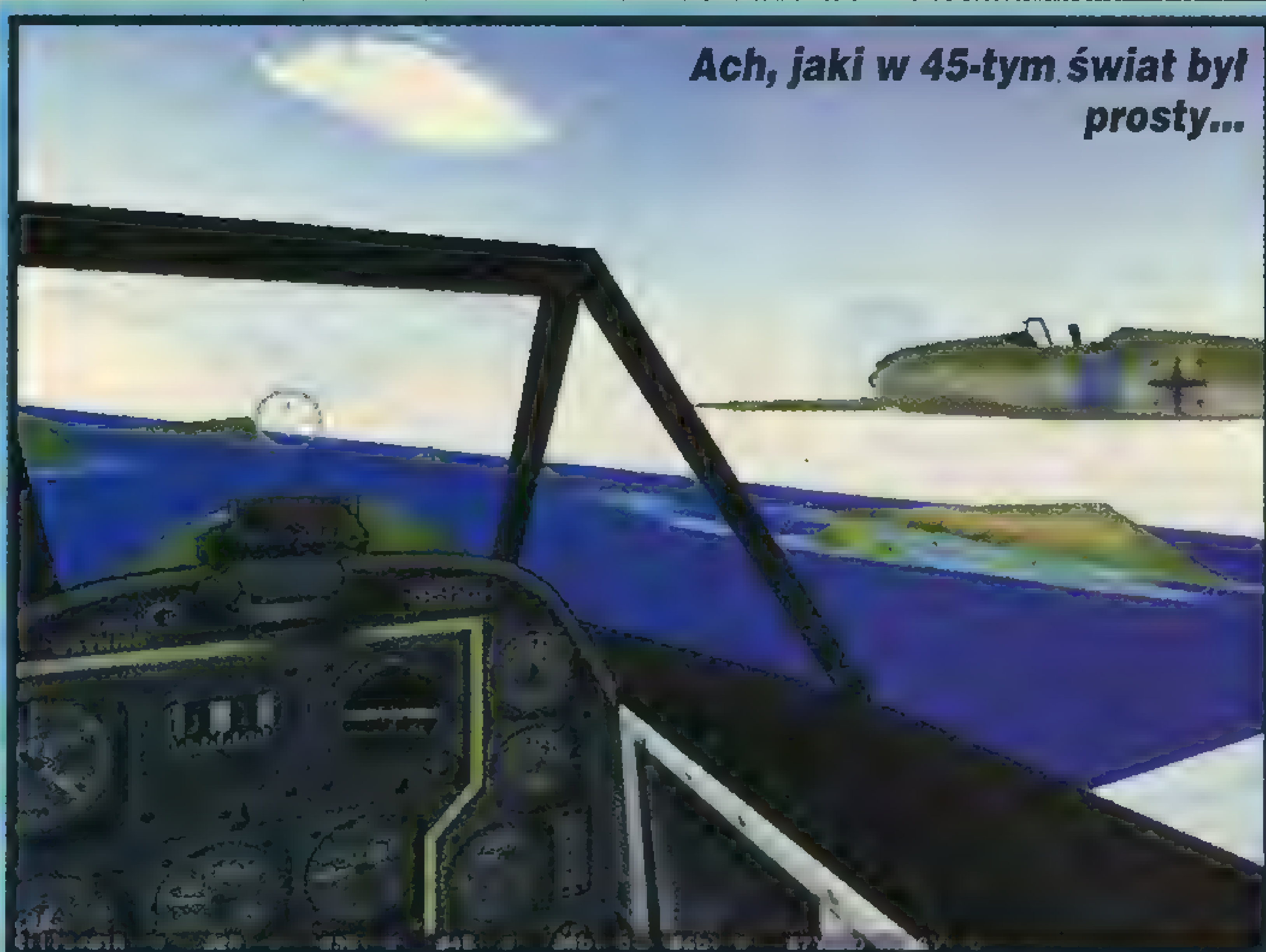
OCENA: 7/10

FLY!2 W SIECI

Zachęcony lekturą pliku readme.txt, postanowiłem zobaczyć, co na temat FLY! 2 można znaleźć w Sieci. Autorzy obiecywali cuda: nowe scenerie, samoloty, informacje, jak można tworzyć własne maszyny, i masę innych atrakcji. Niestety, czekał mnie srogi zawód. Strona FLY! 2, znajdująca się pod adresem www.iflytri.com, nie zawierała zbyt wiele treści. Znaleźć tam można było jeden (słownie: jeden!!!) nowy samolot, dwa nowe malowania do śmigłowca, pliki *.PDF, zawierające podręcznik do gry, oraz jedną nową scenerię: Paryż, i jak to zwykle bywa – najświeższe patche. Nie jest to zbyt wiele. Tym bardziej że dodatki stworzone dla starej wersji FLY!, niestety, nie są zgodne z nowym wydaniem. Faktem jest, że są zapowiadane narzędzia do konwersji, jednak najprawdopodobniej przyjdzie na nie jeszcze trochę poczekać. Miejmy nadzieję, że efektem udostępnienia narzędzi do edycji świata gry będzie wysyp tworzonych przez fanów scenerii oraz samolotów. Bo bez tego FLY! 2 nie ma szans w bezpośrednim starciu z FS 2000



SKY FIGHTERS 1945


Ach, jaki w 45-tym świat był prosty...


proste kabiny, proste skrzydła...

Pośród wielu rodzajów gier (RODZAJÓW! nie GATUNKÓW, takich jak RTS, FPP czy symulatory) jest jeden bardzo szczególny, rządzący się trochę innymi prawami niż inne. Są to gry robione przez zapaleńców jakiejś dziedziny dla innych zapaleńców. O takich strategiach pisał swego czasu Berger w Moich Bojach. Teraz padło na mnie i na mojego twardziela trafił symulator należący do takiej właśnie kategorii. Gra, w którą kilku zapaleńców włożyło sporo wysiłku. Niestety, nie starczyło im pieniędzy i możliwości. SKY FIGHTERS ma kilka ciekawych pomysłów, nie najgorszą warstwę merytoryczną i, niestety, tragiczne wykończenie.

YEAGER

Gra SKY FIGHTERS 1945 kojarzy mi się z YEAGEREM, wspaniałym symulatorem EA sprzed kilku lat. Nie ma ambicji przedstawiania konkretnego konfliktu czy bitwy powietrznej, za to można w niej znaleźć samoloty z każdego teatru działań II wojny światowej z jej końcowego okresu. Choć pod tym akurat względem dobór nie do końca jest najodpowiedniejszy (zwłaszcza jeśli chodzi o rejony Pacyfiku), to i tak jest trochę ciekawych maszynek. Mamy miedzy innymi rosyjskiego Jaka oraz włoskie Machi. Z bardziej znanych jest Corser, a ze standardowych: Spit, Me109, Fw190, P51D i Zerko. Łącznie osiem sztuk. Podczas grania nie wcielamy się w pilota którejś ze stron ani nie bierzemy udziału w jakiejś konkretnej bitwie. Autorzy przygotowali 30 misji, umiejscowionych na chyba wszystkich możliwych frontach – łącznie z operacjami na Sycylii, których do tej pory nikt jeszcze nie symulował. Gracz po prostu zalicza wybraną misję albo tworzy własne potyczki. Zauważacie ogromne podobieństwo do YEAGERA? Niestety, z jakiejś przyczyny liczba myśliwców biorących udział w misji po obu stronach ograniczona jest do 8 (bombowców może być więcej). Ograniczenie to dotyczy zarówno singla, jak i multiplayera.



KANTY

Niestety, pod względem wykonania SF również kojarzy się z produktem EA. Co prawda, dodano tekstury, ale nie przyniosło to wiele – umieszczone na ziemi są skandalicznie niskiej rozdzielczości. W niektórych momentach wolałbym, żeby ich w ogóle nie było. Wszelkiego rodzaju pagórki są strasznie kanciaste. Obiekty naziemne występują bardzo rzadko, a jakościowo nie spełniają obecnych standardów. Lepiej już jest z samolotami. Nie są to może cuda, ale na tle reszty wyglądają OK. Ciekawym akcentem jest możliwość obserwowania ruchu głowy siedzącego w środku samolotu pilota. Kokpity są w pełni trójwymiarowe i tak jak całe samoloty na tle reszty prezentują się nieźle.

MECHANIKA

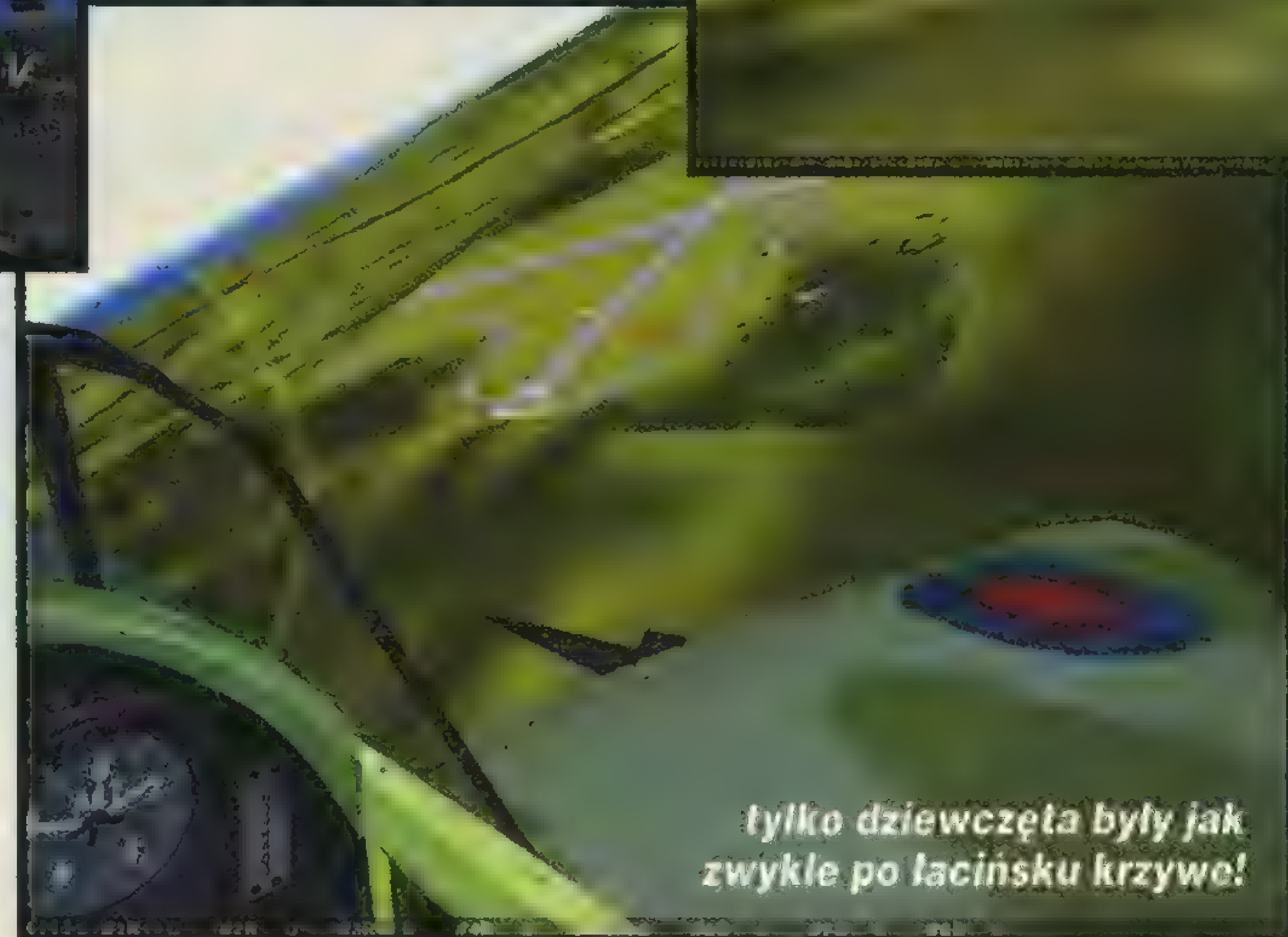
Całkiem dobrze wygląda model lotu poszczególnych maszyn. Sprawia wrażenie dobrze zaprojektowanego i przemyślanego, a dodatkowo – cechuje go spory realizm. Nie można tego, niestety, powiedzieć o modelu uszkodzeń. Jest bardzo uproszczony, żeby nie powiedzieć – umowny. SI jest poprawna, acz bez żadnych rewelacji. I na koniec sprawa, która mnie najbardziej zdenerwowała. Po wejściu do menu sterujemy kursorem za pomocą joya. Niestety, jest to zorganizowane tak nieszczęśliwie, że wybranie czegokolwiek graniczy z cudem. Jeśli joy ma choćby minimalne drgania, kursor będzie skakał po całym ekranie. Duży minus.

TYLKO DLA PASJONATÓW

Jak już pisałem, jest to gra zrobiona przez zapaleńców dla zapaleńców. I tylko takim może się spodobać. Przeciętnemu graczowi, nawet zafascynowanemu symulatorami, wyda się do niczego. Grafiki poniżej przeciętnej, dźwięk podobnie. Tych kilku fajnych pomysłów (ogólna koncepcja gry á la YEAGER, ciekawy dobór samolotów, niezły model lotu) klienci nie zauważą i będą mieli racje. SF może dostarczyć rozrywki tylko osobnikom lubującym się w takich na pół amatorskich projektach. Ja wiem tylko tyle, chciałbym zobaczyć wersję 2.0 tej gry. Może być ciekawa. A na razie, ocena jak widać. Dla zapaleńców o 2 punkty wyżej.

TopGun


prości chłopcy mieli proste problemy...


tylko dziewczęta były jak zwykle po łacińsku krzywe!

Bullseye
http://dogfightcity.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

EUROFIGHTER TYPHOON

Odkąd firma DID została przejęta przez Rage Software poziom jej produktów znacznie spadł. EUROFIGHTER TYPHOON jest tego dobrym przykładem.

HELLO, LUCKY BOY!

Jeśli ktoś żądny jest szybkiej akcji, to ta gra może mu wydać się nużąca. Dwie początkowe misje to bardzo dokładny samouczek postępowania z maszyną. Po takiej szkole każdy potrafi latać. Niestety, sam model lotu jest do kitu. Maszyna wykonuje manewry nienaturalnie, szybko i gwałtownie, a nie traci przy tym nic ze stateczności. Dopalacz działa jak dwie petardy – powiększone 1000 razy i wsadzone w dysze silników. Najbardziej rozbawił mnie brak możliwości sterowania usterzeniem pionowym oraz hamulec aerodynamiczny, który tu przypomina silniki hamujące w statkach kosmicznych. Model lotu jest gorszy niż w poprzednich grach DID – zbyt zręcznościowy. Fanom F–16 i MiG–a–29 produkcji Novalogic wyda się to zaletą, ale dla mnie to wada. EUROFIGHTER TYPHOON składa się z tylko z modułu symulacyjnego. Wszystkie okna 2D są w tle. Wojna toczy się cały czas. Nie ma czegoś takiego jak np. ładowanie się misji. Silnik graficzny pracuje non stop. Decydując się na takie rozwiązanie, autorzy zostali zmuszeni do umożliwienia opcji zapisu gry w dowolnym momencie. I oto powstał pierwszy symulator, w którym można zapisać misję w trakcie jej trwania, a potem załadować ją od momentu, w którym się ją przerwało. Można np. zrobić to przed atakiem na ważny cel, a potem lecieć jeszcze raz, ale już tylko, by przeprowadzić sam nalot. Ideą gry jest zarządzanie 6 pilotami spośród 10. W każdej chwili można przełączać się pomiędzy nimi. Kiedy nie zajmujesz się danym gostkiem, steruje nim komputer.

Nec Herkules contra plures

Każdy z Twoich pilotów ma własnego skrzydłowego, własny charakter i specjalizację – coś jakby symulatorowe RPG. Z tą różnicą, że jest to tylko kolejne pole, wypełnione przez tekst w menu wyboru pilotów. W trakcie gry nic się o naszych wybrańcach nie dowiemy, mimo że co jakiś czas wyświetlane są trójwymiarowe scenki, pokazujące życie pilotów, a generowane przez silnik gry. Owszem, wyglądają bardzo ładnie. Ja mam jednak kilka zastrzeżeń. Po pierwsze, nie towarzyszy im żaden tekst, nawet napisy u dołu ekranu. Po drugie, nie są one interaktywne.

W tej grze w walce manewrowej bardzo łatwo jest oberwać szczątkami rozbitej maszyny. To taki rewanż przeciwnika zza grobu...

ZIELONA ISLANDIA

Na zielonym podłożu nie rośnie tu ani jedno drzewo. Teren jest obłożony ładną teksturą, ale brakuje na nim obiektów. Miejsca styku wody z lądem wyglądają nienaturalnie. Na lotnisku pas startowy jest zrobiony ładnie, ale jest to wypadek odosobniony. Bo już drogi kołowania to tylko bury zlepek pikseli. Wygląda to tak, jakby samolot odrzutowy jechał po klepisku. To bardzo dziwne, przecież od razu powinno rzucić się w oczy testerom. W poprzednich grach DID każde lotnisko miało ładne drogi kołowania, czyżby tym razem chłopaki oślepli?

Sytuację ratuje trochę szczegółowość modeli samolotów oraz widok nieba – akurat te elementy są w normie. Efekty wybuchów i dymy są na granicy akceptowalności. Muzyka w EUROFIGHTERZE jest wg mnie gorsza od tej z ADF i TAW. Dźwięki i cały system komunikacji są prawie żywcem wzięte z poprzednich gier. Na szczęście w niektórych miejscach poprawiono dynamikę wypowiedzi, dzięki czemu nie wszystko brzmi tak beznamiętnie, jak to drzewiej bywało.



ALLES IST LIVE

Fabuła jest liniowa, tzn. gra stawia przed Tobą zestaw problemów, które pojawiają się w określonej kolejności. Zadanie są zróżnicowane i ciekawe. Dla odróżnienia, akcja może się rozwijać w sposób nieliniowy. Kiedy masz coś zniszczyć i nie zdołasz tego zrobić, wtedy drugi pilot musi to zadanie wykonać. Jeżeli pierwszy, drugi i trzeci zawiodą, a sprawa jest kluczowa – przegrywasz.

W dowolnym momencie możesz wywołać menu. Brak w nim jednak wielu opcji. Po pierwsze, nie ma jak wyregulować kontrolera, po drugie w tej grze nie działają pedały. Sprawa jest dosyć poważna, bo utrudnia sterowanie, szczególnie podczas lądowania.

OVERSHOOT

ET mocno mnie rozczarował. Oczekiwałem olśniewających efektów graficznych, dobrego dossier pilotów i poziomu realizmu nie gorszego niż w EUROFIGHTERZE 2000, poprzednim DID–owskim symulatorze myśliwca Eurofighter. Otrzymałem zaś gierkę dla „niedzielnych symulotników". Fakt, dla tej grupy nic nowego ostatnio nie wyszło, więc może im się spodobać. Jednak tylko tym najmniej zaawansowanym. Reszta lepiej niech się nawet nie dotyka, bo od razu zacznie narzekać.



Gunman

Digital Image Design
www.rage.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 4/10



Święta wojna pomiędzy graczami konsolowymi a użytkownikami pecetów trwa, od kiedy tylko sięgam pamięcią. Powoli oba wzmiankowane środowiska zaczynają się jednak przenikać. Dzisiejsze możliwości technologiczne obu platformy powodują, że poziom tworzonych na nie gier jest bardzo zbliżony – a coraz częściej są to po prostu konwersje! Wyścigi SEGA GT to jeden z najlepszych produktów Segi na Dreamcasta i odpowiedź na GRAN TURISMO – wyścigi wszech czasów na konkurencyjną konsolę PlayStation. Walka pomiędzy tymi programami jak do tej pory nie ma zwycięzcy. Wydaje się jednak, że to Sony nadal będzie mogło szczycić się najlepszymi wyścigami samochodowymi. Widmo porażki zajrzało w oczy Segi, więc nie czekając na ostateczne rozstrzygnięcia, firma ta postanowiła znowu przyciąć na nas trochę kasy.

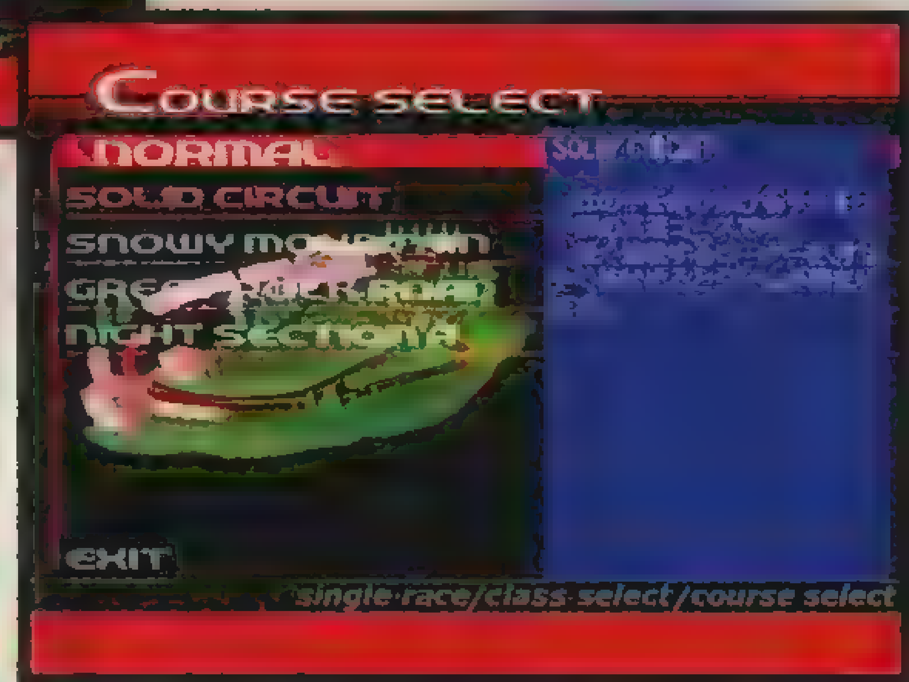


KONSOLOWY PRZEPYCH

Patrząc na przeciętne wyścigi przygotowane z myślą o środowisku PC, dochodzę do wniosku, iż wszystkie te gry są robione przez ludzi leniwych dla takich samych odbiorców. Zazwyczaj taki standardowy tytuł oferuje około 10 tras i tyleż samo samochodów. Wszystkie wyjątki od tej reguły można by policzyć na palcach jednej, no może obu dłoni. Zupełnym przeciwieństwem są gry konsolowe, gdzie wybór dostępnych samochodów czy tras jest dużo większy. SEGA GT jest jeszcze bardziej ekstremalna – przepych, jaki pod tym względem zapewnili jej autorzy, stanowi prawdziwy ewenement w dziedzinie komputerowych wyścigówek. Budowa gry, oparta na szeregowym modelu rozgrywki (przejście do kolejnych etapów jest uzależnione od rezultatów wcześniejszych zawodów), oferuje swego rodzaju kwarantannę i pozwala przyzwyczaić się do tego niespotykanego bogactwa. Licząc wprost, mamy tu ponad 100 gotowych pojazdów i 22 trasy, choć liczba ta w rzeczywistości rośnie w zastraszającym tempie.

Trzon zabawy stanowi opcja championship, w której autorzy proponują graczowi przejście ścieżki kariery zawodowego kierowcy.





Zaczynając z najniższego pułapu – bez licencji zawodowego kierowcy, ale ze sporą kasą (milion dolarów) – gracz w kolejnych wyścigach może dowieść swojej sprawności i wysokich kwalifikacji w prowadzeniu auta. Zabawa przebiega na dobrze znanych wszystkim zasadach – kupujemy auto startowe, wygrywamy nim kolejne wyścigi, za wygraną kasę dokupujemy masę nowoczesnego osprzętu bądź też od razu zmieniamy wozik. I tak, aż osiągniemy mistrzostwo świata w rozgrywkach na najwyższym szczeblu. Tak przynajmniej jest teorii. W praktyce jednak wszystko wygląda nieco bardziej zagmatwanie i właśnie to sprawia, że SEGA GT jest warta uwagi.

Jeszcze kilka lat temu produkcje konsolowe powodowały u użytkowników PC ślinotok. Były dla nich owocem zakazanym, czymś niedoścignionym i nierealnym. Od czasu pojawienia się akceleratorów 3D nie mamy już czego zazdrościć konsolarzom.



Początkowo gra nie jest zbyt wymagająca ani też nie przytłacza swoim ogromem. Kilka stabiutkich i łatwych w prowadzeniu wozów, jakieś drobne części do podmiany w ramach opcji garażowej, trasy, które nie wymagają specjalnych umiejętności, i przeciwnicy o ograniczonym intelekcie. Jednak w miarę zagłębiania się w temat i awansowania w hierarchii kierowców gra odsłania swoje prawdziwe oblicze – molocha, obok którego nie da się przejść obojętnie. Kolejne rewelacyjne samochody, mnóstwo części zamiennych i nowe trasy sypią się lawinowo. Wprost przegięcie stanowi opcja carrozzeria, w ramach której możemy sami skonstruować samochód swoich marzeń – kombinację wszystkich dostępnych w grze elementów, pochodzących w głównej mierze (acz nie tylko) ze standardowych pojazdów. Wystarczy tylko spojrzeć, jakie drobiazgi można tu samodzielnie dobierać (np. kształt reflektorów, rodzaj sprężyn w zawieszeniu), aby zdać sobie sprawę, jak dużo przeróżnych aut da się tu stworzyć. Chyba jednak w najśmielszych marzeniach nikt nie zbliży się do czysto matematycznie wyliczonej liczby kombinacji – 2 500 000 (słownie: DWA I PÓŁ MILIONA!!!) aut! Toż to absolutny rekord świata!!! Czegoś podobnego jeszcze nie było!!!

KONSOLOWE STEROWANIE

Jak już wspomniałem, SEGA GT jest grą przeogromną. Nawet najbardziej hardcore'owemu graczowi ukończenie jej zabierze ładnych kilka dni. Najważniejsze jest jednak to, iż przez cały ten czas gra jest równie zabawna i wciągająca. Tutaj nie ma czasu na nudę. Każdy kolejny wyścig, każda nowa trasa i każdy nowy samochód sprawia, że zabawa nabiera nowych rumieńców.





SEGA GT

Wyścigi w Drag Racing (odcinek prostej długości ok. 1000 m – wygrywa ten, kto najlepiej wyszykował samochód) tak różnią się od klasycznych gonitw po otwartym torze jak jazda samochodem z napędem na tył i autem z napędem na przednią oś.

Rzeczywiście, autorom udało się stworzyć dość ciekawy model prowadzenia auta. Mimo bardzo oczywistych naleciałości arcade'owych (uderzenia w ścianę jedynie nieznacznie nas spowalniają, samochody raczej nie za bardzo rozróżniają nawierzchnie etc.) gra pod wieloma względami zbliża się do realnego zachowania się auta na drodze (poślizgi, siła odśrodkowa, duże rozróżnienie wśród aut z innym napędem oraz należących do innych klas w hierarchii wyścigów). Całość stanowi bardzo interesującą mieszankę, która może upoić najwybredniejszego gracza.

Całkiem zręcznie udało się autorom odzwierciedlić różnice w prowadzeniu samochodów w ramach rozgrywek na różnym stopniu zaawansowania. Im wyżej na drabince kariery, tym trudniejsze panowanie nad samochodem. O ile na początku jest to jak prowadzenie tramwaju po szynach (przy zachowaniu odpowiednich proporcji, oczywiście), o tyle później należy wykazać się odpowiednią techniką jazdy. Jest to szalenie istotne, chociażby z tego względu, iż gracz nigdy nie może powiedzieć, że już wszystkiego się nauczył i że jest najlepszy. Każdy, kto tak pomyśli, może boleśnie odczuć swój błąd, gdy na wyższym poziomie dojedzie do mety jako ostatni. Powtórzę to raz jeszcze – SEGA GT zaskakuje w każdym momencie!



Jako zauważalne minusy należałoby wymienić dwie rzeczy. Pierwszy z błędów jest cechą wspólną dla wersji konsolowej i tej na PC. Chodzi tu o bardzo nielogiczny system kolizji, który w moim mniemaniu dość poważnie zubaża zabawę. No bo, co tu można powiedzieć innego, gdy po wjechaniu niemal prosto na bandę podczas ścinania zakrętu tracimy mniej czasu, niż zwalniając i pokonując go w prawidłowy sposób!? Po co więc się starać jeździć poprawnie? Druga wada ma związek li tylko z wersją pecetową. Chodzi o standardowe wykorzystanie klawiatury w kierowaniu pojazdem. Brak analogowej manetki, w jaką wyposażone są kontrolery Dreamcasta, jest bardzo dokuczliwy, szczególnie na wyższych poziomach. Wtedy to dopiero okazuje się, że kierowanie za pomocą klawiatury jest nie tylko trudne, lecz także przynosi bardzo namacalne straty kilku sekund na każdym okrążeniu. A przecież można by wzorem innych tytułów wprowadzić opcję ustawiania czułości klawiatury – ale kto by miał czas zajmować się takimi duperelami....



KONSOLWY WYGLĄD

Warstwa wizualna gry, wbrew pozorom, nie rzuca na kolana, a już na pewno nie zrywa kasku z głowy. Muszę powiedzieć, że przez ostatnie miesiące widziałem kilka, a nawet kilkanaście gier wyścigowych lepszych graficznie. W SEGA GT aż nadto widoczne są konsolowe korzenie, wraz z całą tą pikselizacją krajobrazu i uproszczonymi modelami samochodów. Wydaję się nawet, że Sega tak do końca nie była fair wobec posiadaczy komputerów i de facto gra wygląda gorzej (!) niż w wersji konsolowej. Czyżby zazdrość z ich strony!?

Sega
www.sega-gt.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 500, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Bardzo dobrze przedstawia się natomiast strona dźwiękowa. Widać, że dźwiękowcy włożyli wiele pracy, aby przedstawić tu wszelkie odgłosy związane z jazdą samochodem. Każda maszyna wydaje dźwięki o nieco innej barwie i innym tonie. Co więcej, większość przeróbek auta ma swoje bezpośrednie przełożenie na warstwę dźwiękową gry (słychać wyraźnie dłuższe przełożenia w skrzyni biegów czy inną pracę podrasowanego silnika).



I CO JA ROBIĘ TU?

Jak widać, SEGA GT to tytuł bardzo mocny. Zarządził wśród wyścigówek na konsolę Dreamcast i ma dużą szansę namieszać wśród pecetowej braci... teoretycznie. Dlaczego? Ano dlatego, że: po pierwsze – jak każda przeróbka gra straciła trochę ze swojej świetności; po drugie – wśród gier pecetowych poprzeczka jest wysoko postawiona (wspaniałe serie: COLIN McRAE, NEED FOR SPEED, NASCAR); po trzecie – przeciętny gracz komputerowy jest przyzwyczajony do nieco innych tytułów niż gracz konsolowy; a po czwarte i najważniejsze – gra ma nad wyraz WYSOKIE wymagania sprzętowe (450 MHZ i Voodoo2 wystarczy tylko do oglądania zdjęć, i to przesuwających się dość ślamazarnie).

Ostateczny werdykt? Mimo swoich pewnych niedociągnięć SEGA GT jest propozycją bardzo interesującą i stanowi prawdziwy rodzynek wśród gier wyścigowych na peceta. Jej walory najlepiej docenią pasjonaci rozgrywki zręcznościowego charakteru i posiadacze high–endowych maszyn.

TEG

SEGA GT VIA INTERNET

Możliwość gry poprzez Internet nie powinna dziwić już nikogo. Nawet gdy patrzymy na to z punktu widzenia użytkowników konsol. Teraz, aby zaskoczyć użytkownika, producenci muszą postarać się o coś więcej. Takim „czymś" w przypadku wyścigów SEGA GT jest możliwość połączenia się z Internetem z pozycji samej gry, aby ta automatycznie pobrała najlepsze wyniki zapisane przez innych graczy na stronie domowej gry, „pochwaliła" się Twoimi osiągnięciami, a także przegrała tzw. ghost cary (zapis przebiegu wyścigu) najlepszych graczy w celu dalszych treningów z „żywym" przeciwnikiem.



MR. DRILLER

Gry logiczne to jeden z najstarszych i zarazem najciekawszych gatunków gier. Zapewne nieraz graliście w TERTRISA lub jego liczne mutacje, czyż nie? Ten gatunek ma jakiś dziwny magnes, który przyciąga graczy nawet po dłuższej przerwie. Niezależnie od tego, czy jest to układanie klocków, kolorowych kuleczek czy łączenie ze sobą klocków o tym samym kolorze – po prostu w jakiś sposób to nas przyciąga. Teraz swoją cegiełkę do tego gatunku postanowiło dołożyć Namco. I tak powstał MR. DRILLER.

DRILOWANE OCALENIE

Historyjka stosunkowo prosta. Całe bliżej nam nie znane miasto nie wiedzieć czemu zostało zawalone jakimiś kolorowymi blokami. Jego mieszkańców ogarnęła panika. Szybko! Trzeba szybko wezwać Pana Drillera. Dalej, Drillerze do dzieła! Nietrudno zgadnąć, że to graczowi przyjdzie wcielić się w tego herosa i uratować miasto. Nic ambitnego, prawda? Ale przecież TETRIS też nie miał zbyt porywającej fabuły. Hmm, właściwie to nie miał żadnej :)

GÓRNIK MIEJSKI BEZTLENOWY

Idea gry jest banalnie prosta. Poruszamy się tu dość małą postacią. Ma ona wiertło, którym niszczy zawadzające bloki. Te zaś dzielą się na dwa typy. Pierwsze są wielokolorowe i znikają już za pierwszym użyciem wiertła. Drugie wyglądają zawsze tak samo i pozbycie się ich jest o wiele trudniejsze. Ogólnie rzecz biorąc, nasze zadanie sprowadza się do umiejętnego eliminowania kolejnych bloków. Ale te lubią spadać, gdy stracą podparcie. Jak to się dzieje? Otóż jak wspomniałem, przeszkadzajki te występują w różnych kolorach, a co ważniejsze – różnych rozmiarach. Gdy zniszczymy jeden bloczek, to pozostałe spadają. Tam mogą połączyć się z innymi (byle tego samego koloru) i wyparować. Ale wtedy zaczną spadać te, które były nad nimi. I tak w kółko. Trzeba uważać, aby nie zostać przygniecionym, co jest tu równoznaczne z utartą życia.

Innym ważnym elementem, którym powinniśmy się przejmować, jest powietrze. Po planszach porozrzucane są kapsułki z tlenem. Są one bardzo przydatne, gdyż brak tlenu także prowadzi do utraty żywota. Więc nie tylko musimy w odpowiedni sposób likwidować przeszkody, ale także uważać na stan tlenu.

CYBER, CHRONOS, RAMBO

Bawić się możemy w jednym z trzech trybów: arcade, time attack lub survival. Pierwszy odzwierciedla oryginalną wersję automatową. Na początku wybieramy, gdzie ma się znajdować nasz cel – 2500 stóp pod ziemią czy też 5 tys. Survival to nic innego jak wiercenie aż do śmierci – dosłownie i w przenośni. Mamy przed sobą niekończący się etap i gramy tak długo, jak żyjemy. Po naszym zgonie zostają nam podliczone punkty, i tyle. Natomiast time atack pozwala nam wykazać się na kilku swoich specjalnych planszach. Zasady są takie same, tylko że dochodzi jeszcze jeden przedmiot do wzięcia – a mianowicie zegarek, który odejmuje nam kilka sekund od liczonego czasu. Jeżeli dowiercimy się do końca i dodatkowo zmieścimy w wyznaczonym limicie czasu – odblokujemy jedną z kilkunastu plansz. Kolejne są oczywiście coraz głębsze i trudniejsze, bo inaczej być nie mogło.

MR. WIBRACYJNY

Przyznam, że MR. DRILLER sprawił mi sporo radochy. Głownie z tego względu, że dawno nie miałem przyjemności zagrać w jakąś nową gierkę tego typu. Strona audiowizualna prezentuje się pozytywnie, ale nie powalająco. Całość jest przedstawiona z pomocą dość ładnej grafiki 2D, ze stosunkowo dobrą animacją głównego bohatera. Natomiast wszelkie odgłosy i tematy muzyczne dość dobrze komponują się z obrazem. Zresztą, w tego typu grach grafika nie jest najważniejsza. A autorzy postarali się o ubarwienie rozrywki, dodając dodatkowe tryby, dzięki którym czas spędzany przed ekranem znacznie się wydłuża. Jedyną wadą tej gry jest długość trybu arcade, który za pierwszym razem udało mi się ukończyć zaledwie w kilka minut. Na szczęście, są jeszcze pozostałe dwa – przy nich bawiłem się o wiele dłużej. Jeśli lubicie gry logiczne, to musicie sprawdźcie sprawdzić najnowszą pozycję Namco.

Konsolite

Btw. Skoro Namco wydało MR. DRILLERA, to może wyda także inne tytuły? Może by tak TEKKEN?



Rakietowy różdżkarz

Namco
www.namco.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

EROTICA ISLAND

Nie pytajcie, dlaczego tu tyle 18-tek, żyjemy w czasach, gdy pokazanie, jak facetowi urywa głowę, jest cacy...

a pokazanie dobrze zbudowanej panny jest bee!

No i wreszcie mamy jakąś odmianę. Nikt nikogo nie morduje. Nie leje się krew. Ale gra jest od lat 18. Dlaczego? Bo jest w niej trochę seksu. Trochę! I wiem, co mówię. To, przed czym ma niby chronić znaczek „osiemnastki" na płytce, młody człowiek poznał już dawno, obejrzawszy wystawę pierwszego lepszego kiosku czy jakikolwiek film po wieczornych „Wiadomościach". Nie dajmy się zwariować. A kilka nagich, dość ładnie wymodelowanych 3D–panienek to jeszcze nie Sodoma i Gomora. A o czym jest gra?

INFANTYLNY SCENARIUSZ

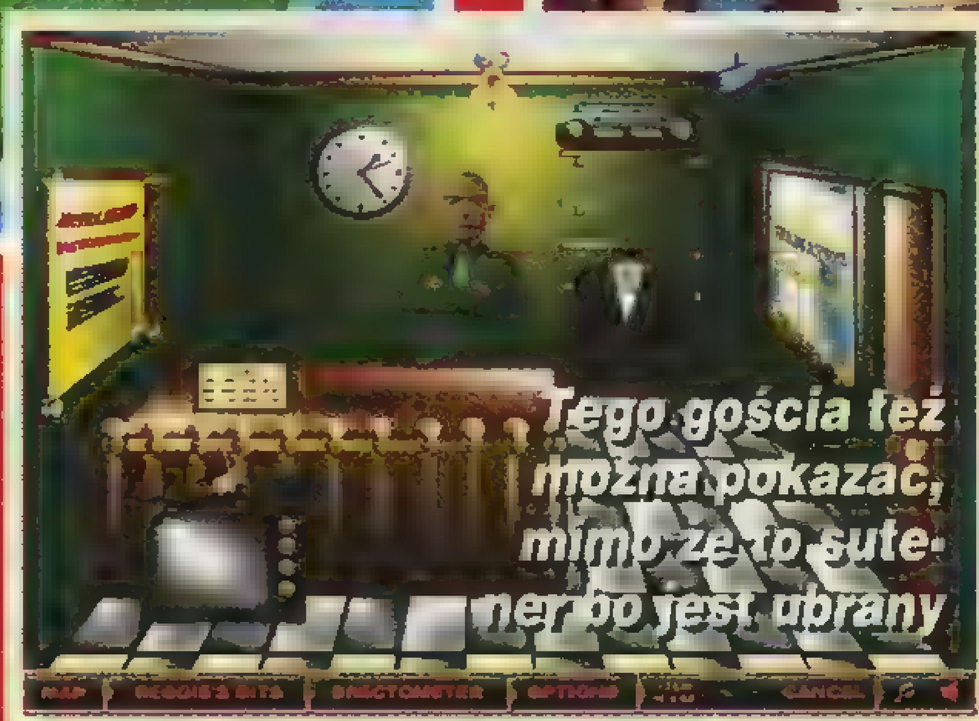
Zamożny, by nie powiedzieć obleśnie bogaty facet Reggie, podróżując po południowych morzach, traci kontrolę nad helikopterem i przymusowo ląduje na wyspie. Nie, nie na bezludnej – na jak najbardziej cywilizowanej. I tu dopiero potrzebny jest ktoś dorosły, by wyjaśnić rozpoczynającemu grę młodzieńcowi dlaczego, mianowicie, nasz Reggie nie może się z tej wyspy wydostać. O! A wiecie dlaczego? Bo jedyna łódź na wyspie należy do wstrętnego Murzyna, tj. Afroamerykanina (ten wyraz podkreśla nawet Word – rasista), w każdym razie pana z czarną facjatą. Ten wyzyskiwacz żąda od naszego rozbitka 10 tys. dolarów za kurs. Ponieważ zaś rozbiwszy się, nasz bohater stracił środki płatnicze (nie wiem, czy je zjadł, czy co?), musi zgodzić się na warunki stawiane przez ciemnego faceta z afro. Ten zaś proponuje układ. Jeśli Reggie'emu uda się zbałamucić siedem najpiękniejszych panienek na wyspie, kurs będzie za darmo. Musicie mu w tym dopomóc. A jak sprawić, żeby Lotta, Jessica, Uma, Carla, Pam, Felicity i Sarah uległy? To nie takie proste.

Najłatwiej pójdzie Wam pewnie z Lottą – sprzedawczynią z sex shopu. Wystarczy znaleźć perłę, kupić pierścionek, skombinować klej i złotą farbę. Później pomalować pierścionek farbą, umazać perłę klejem i połączyć jedno z drugim. Lotta jest cała Wasza. Za srebrny pierścionek (prosto z lombardu) pokaże Wam, co najwyżej, swoje „duże niebieskie oczy".

OD DRUGIEJ STRONY

Tak, nie mylicie się, to zwyczajna przygodówka. Wyżej czepiałem się scenariusza, ale przecież nie o przygody chodzi. To znaczy o przygody, ale nie takie.

Grafika – no cóż. Jeśli byłaby taka, jak na stronie gry – to OK. W rzeczywistości jest cienka. Mimo iż same panienki są niczego sobie, tło – zwłaszcza przy zbliżeniach – zabija. Choć to 800X600, człowiek ma wrażenie, że w dużym powiększeniu ogląda skompresowanego jpga. Druga niedogodność to długi czas oczekiwania na pojawienie się akcesoriów podręcznych, czyli całego śmietnika, zbieranego po drodze. Można usnąć! A jeśli, nie daj Bóg, pomylicie się, to zmiana przedmiotu do użytku potrwa do następnego rana. Muzyka lekka, łatwa choć monotonna i krótka. Po niedługim czasie sekwencje składające się na ścieżkę muzyczną, rodem ze „Statku miłości", zaczynają denerwować. Za to odgłosy, nie powiem, mniamuśne. Zwłaszcza przy scenach zaznaczonych „Babe Alert".



Tego gościa też można pokazać, mimo że to sutener bo jest ubrany

Interfejs jest prosty. Poza przyciskiem otwierającym mapę czy kieszeń, pozwalającym użyć przedmiotu i kontrolować dźwięk, jest jeszcze „Erectometer" (co w luźnym przekładzie brzmi „wzwodomierz") – wskaźnik postępów w grze.

Jeśli zawiłości zabawy sprawią komuś kłopoty, to jako dodatkową atrakcję polecam imadło do EI, po czesku na stronie www.bonusweb.cz/navody/nave/eroticaislandn.html.

Gra spokojnie nadaje się dla młodzieży męskiej (chociaż nic nie wiadomo i w samej grze orientacje seksualne są różne) powyżej 15. lat, na deszczowe wakacyjne dni. Powyżej 18., natomiast, odradzam zdecydowanie. Lepsze i bardziej pouczające jest podglądanie przyrody. Niemniej, mimo niedociągnięć, gra podoba mi się na tyle, by wystawić jej pozytywną ocenę, dlatego pewnie, że jestem mężczyzną o zdecydowanie heteroseksualnej orientacji. Sferyczne modelki zaś, są dużo lepsze niż ich płaskie odpowiedniczki z LARRY'EGO czy LULI.



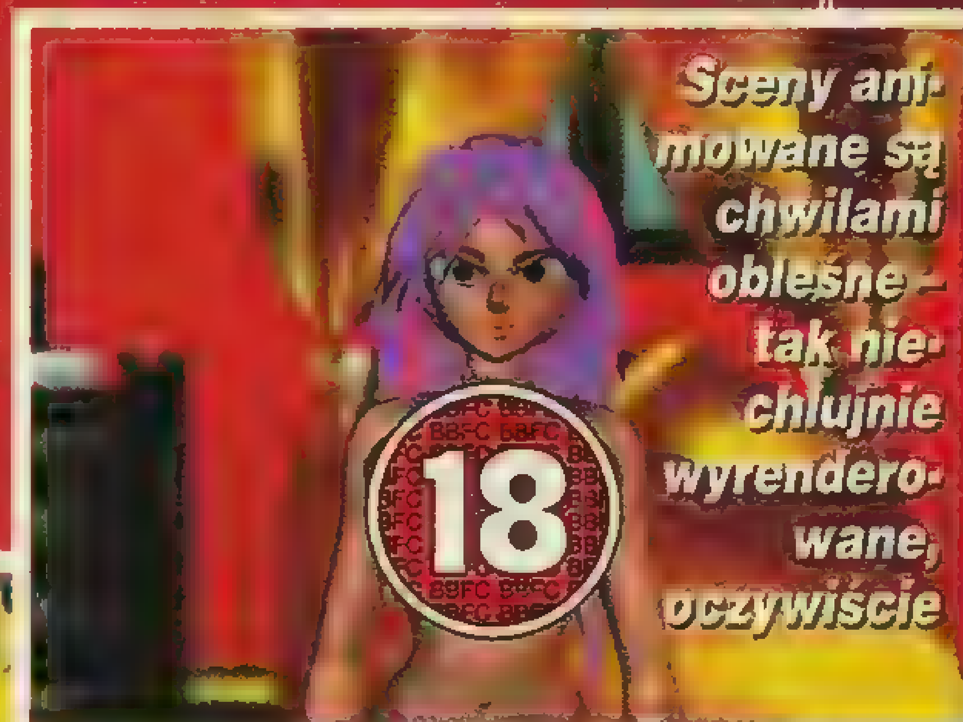
Przyznać jednak trzeba, że w tej grze mało który screen nadawał się do pokazania, więc wybraliśmy te najmniej toksyc... :)))

Wypada mieć nadzieję, że następne przygody „księżycowej gęby" Reggie'ego będą jeszcze lepsze.

Karalusio

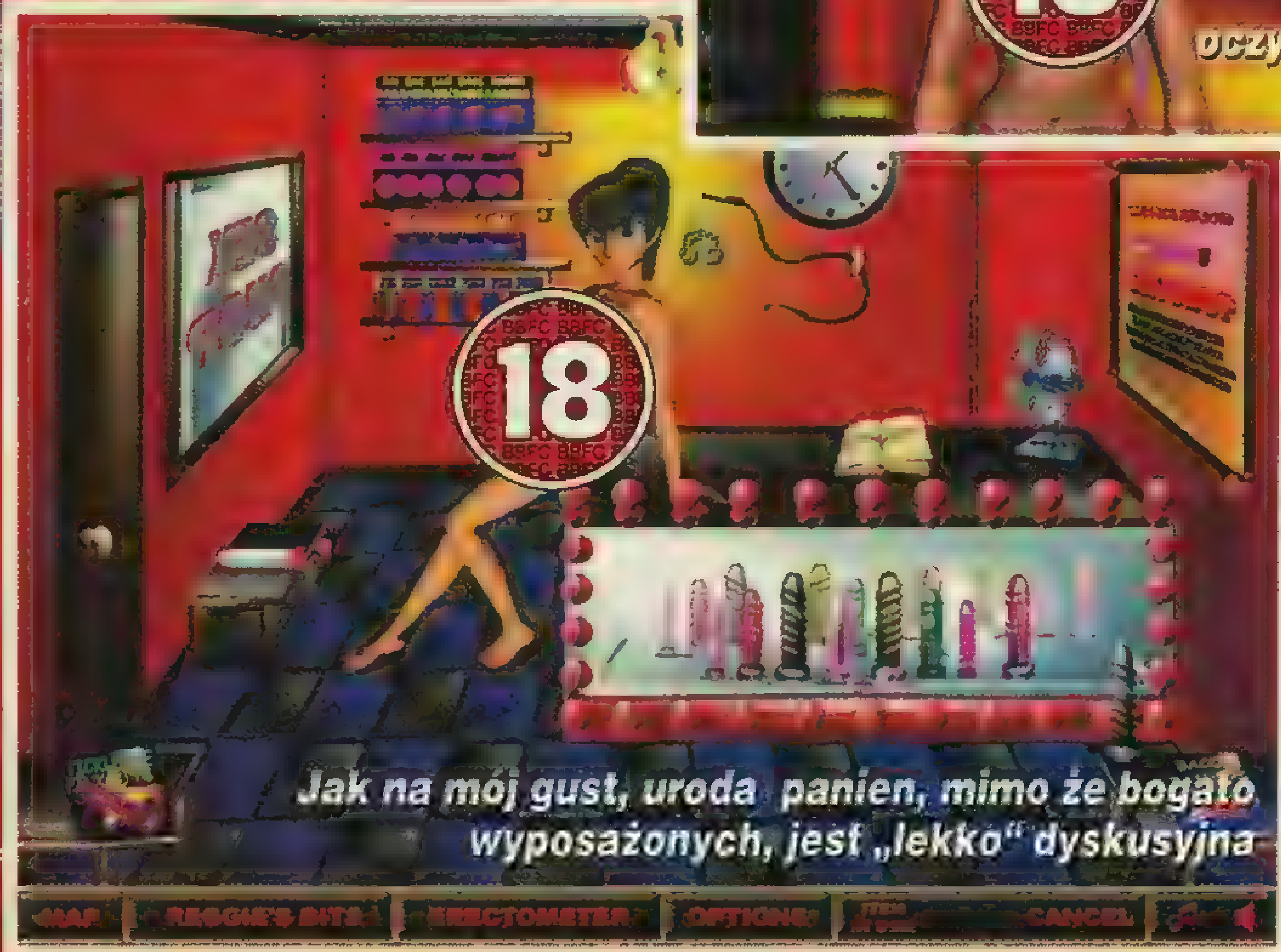


Jak masz problem, panna Jola z recepcji ci pomoże



Sceny animowane są chwilami obleśne – tak niechlujnie wyrenderowane, oczywiście

Michel Thorne postać szeroko znana w branży :) – muza twórców gry



Jak na mój gust, uroda panien, mimo że bogato wyposażonych, jest „lekko" dyskusyjna

Flare Media
www.erotica-island.com
DYSTRYBUTOR PL – BRAK
STRONA PL – BRAK
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC W/N'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM
OCENA: 7/10





ATLANTIS
THE LOST EMIPRE

Atlantyda. Legendy i przekazy mówią o wysoko rozwiniętej cywilizacji oraz niesamowitej inteligencji – mieszkańców tego mitycznego kontynentu, który dawno temu zniknął z powierzchni ziemi. To jedna z największych zagadek, jakie próbują rozwikłać najtęższe umysły naszej planety. Czy Atlantyda naprawdę istniała? Czy ktoś ocalał, a jeśli tak, to gdzie jest teraz? Pytań jest cała masa i nie ma na nie żadnej jasnej odpowiedzi. Jedno jest jednak pewne – ten mityczny kontynent zawsze inspirował pisarzy, rysowników czy twórców filmów. Ostatnio nawet Disney zainteresował się tym tematem. No i powstał kolejny film animowany. Jak twierdzą jego twórcy, ma być to pierwszy przeznaczony dla starszej publiki obraz tej wytwórni. Film Disneya nie dla dzieci? Przyznacie, że zabrzmiało to groźnie. A ponieważ premiera zbliża się wielkimi krokami (a gdzieniegdzie już miało to miejsce), to Disney Interactive postanowił nas uraczyć elektroniczną wersją tej przygody.

GRA

Pierwszy kontakt jest jak najbardziej pozytywny. Logo Disneya, chwilę potem intro, będącej wycinkiem kilku pierwszych minut filmu. OK, zapowiada się nieźle. Teraz pojawia się logo gry i możliwość wyboru trybu. Możemy grać samotnie lub razem z przyjaciółmi – pod warunkiem, że mamy połączenie z Internetem lub zlinkowane komputery. Najpierw postanowiłem sprawdzić tryb dla jednego gracza. Pierwsze wrażenie jest dość zaskakujące. O co chodzi? To nie platformer? Widok z pierwszej perspektywy? Dobra, zobaczymy. Jak się okazało, pierwszy etap był jedynie wprowadzeniem w tajniki gry. No, fajnie, zaczęła się właściwa rozgrywka. Nadal mamy widok FPP. Ba, jest nawet celowniczek i dwa rodzaje bliżej nieokreślonej broni.





Otrzymałem instrukcję, gdzie się udać. Przemierzam kolejne tereny w nadziei, że coś się wydarzy. I rzeczywiście – zaatakował mnie strażnik, o którym wspominała pani informator. Wykończyłem go z trzymanej broni i idę dalej. Dotarłem do dziwnego pojazdu. Chyba samolot? Wystartowałem. Moim zdaniem było przelecenie przez kanion. Mimo pewnych problemów ze sterowaniem udało mi się. I znów pierwsza perspektywa, i znów szwędanie się po zaśnieżonych terenach...

OPAKOWANIE

Gry Disneya mają to do siebie, że zawsze są wykonane nienagannie. Było tak kiedyś i jest tak teraz, ale najwyraźniej ATLANTIS miało wyjątkowego pecha. Engine jest, delikatnie mówiąc, nędzny. Sterowanie irytujące i stwarzające spore problemy. A już oprawa bardzo nieciekawa, żeby nie powiedzieć – odpychająca. Przez większość czasu poruszamy się po białych od śniegu terenach, czasami po jaskiniach, aż w końcu po tytułowej wyspie – Atlantydzie. Ale wątpię, że komuś starczy cierpliwości, aby męczyć się tak długo. Do tego należy doliczyć nędzne wykonanie poszczególnych modeli – zarówno obiektów, jak i postaci.

Z oprawą audio jest już o wiele lepiej. A jest to spowodowane tym, iż zdecydowana część motywów muzycznych i dźwiękowych pochodzi prosto z filmu. Utwory są mroczne i niepokojące, zwłaszcza te w przerywnikach. Zresztą, temat przewodni z menu też jest niczego sobie.



WERDYKT

Przyznam, że z początku podchodziłem do tego tytułu z nastawieniem dość pozytywnym. Lubię gry Disneya niemal tak samo jak filmy z tej wytwórni. Jednak to, co prezentuje ATLANTIS, to jedna wielka porażka. Widać, że chłopaki starali się zrobić coś innego niż typową platformówkę, jednak coś im nie wyszło. Gra jest nudna. Potwornie nudna. Kolejne etapy odrzucają swoją wtórnością, a nie najlepsze sterowanie jeszcze pogarsza sytuację. Do kina wybiorę się na 100%, bo film na pewno będzie tego wart. Natomiast za elektroniczną wersję ATLANTIS nie dałbym nawet złamanego grosza. Dziecku bym tego nie polecał, a starszym graczom tym bardziej.

Konsolite

Btw. Wejdźcie na stronę Disneya i obejrzyjcie sobie trailer ATLANTIS.

Disney Interactive
www.disneyinteractive.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 3/10

GIANT KILLERS

Są na tym świecie gry, nad którymi spędza się długie wieczory, nie tylko zimowe. Gry prawie idealne. Do takich z pewnością należy... CHAMPIONSHIP MANAGER. Zaliczam się do miłośników uporczywego przeglądania setek tabel i wskaźników. Mnóstwo czasu poświęciłem na szukanie kamienia filozoficznego – uniwersalnej taktyki. Zdobyłem niejedno mistrzostwo, niejeden puchar, choć na początku kariery często lądowałem na bruku... Jak to w wielkim futbolu bywa. Od jakiegoś czasu moim wielogodzinnym sesjom z CM–em towarzyszy coraz bardziej utrwalające się przekonanie, że trudno stworzyć menedżer futbolowy, który będzie w stanie mu dorównać.

WYSPIARSKI FUTBOL

GIANT KILLERS 2 umożliwia poprowadzenie jednej z drużyn biorących udział w rozgrywkach lig angielskich (od Conference wzwyż). Wcielając się w postać menedżera zespołu, będziemy mieli wpływ na dobór składu, wizję gry zespołu (ustalanie taktyk), jakość i rodzaj treningów. Zupełnie pominięte zostały rodzaje działalności, z którymi często spotykamy się w innych grach tego typu, a które wiążą się w rzeczywistości z pracą zarządu klubu: rozwój stadionu, szkółek piłkarskich, ustalanie cen biletów itd. Oczywiście, jesteśmy informowani o podstawowych sprawach dotyczących finansów, w tym przede wszystkim środkach na zakup nowych piłkarzy. Ich ceny, nawiasem mówiąc, niewiele tu mają wspólnego z rzeczywistością. Nieco lepiej jest z aktualnością składów drużyn. Zdarzają się, co prawda, pewne nieścisłości, ale dotyczą raczej bardziej egzotycznych zespołów (w tym polskich :)) i są w jakimś stopniu usprawiedliwione szybko kręcącą się karuzelą transferową.

Bierzemy udział w rozgrywkach ligowych i wszystkich pozostałych, charakterystycznych dla Anglii. Poza tym, o ile sobie na to zasłużymy postawą w poprzednim sezonie, możemy powalczyć o jeden z europejskich pucharów.

CO WIDAĆ

O interfejsie GK2 nie da się długo mówić. Nie wyróżnia się niczym szczególnym ani na korzyść, ani na niekorzyść, co chyba zresztą widać na załączonych obrazkach. Jest dość przejrzysty, ale z drugiej strony nieco kłopotów nastręcza np. wyszukiwanie zawodników. Podobnie ustalanie składu drużyny. Umiejętności każdego piłkarza opisane są przy pomocy kilkunastu wskaźników. Ich wartość określono procentowo (100% to maksimum). Daje to dobre pojęcie zarówno o potencjale gracza, jak i o jego aktualnej formie, kondycji czy stanie ducha bojowego.

Warto wspomnieć, o czymś, co w GK2 zostało rozwiązane dość ciekawie i pomysłowo. Chodzi mianowicie o ustawienie zawodników na boisku, element gry, który jest, moim zdaniem, jedną z większych wad serii CHAMPIONSHIP MANAGER. GK2 umożliwia o wiele bardziej precyzyjne rozmieszczenie poszczególnych graczy. Ponadto ogólny wskaźnik przydatności w danym meczu, charakteryzujący każdego z nich, ulega zmianie w zależności od tego, gdzie na schemacie ustawienia drużyny ulokujemy konkretnego piłkarza. Proste i czytelne. Inną rzeczą jest oczywiście, czy możliwość tak precyzyjnego określenia pozycji zawodnika na boisku ma realny wpływ na przebieg meczu. Odpowiedź na to pytanie, przyznam, nie do końca jest dla mnie jasna. W każdym razie, kierunek jest słuszny.

Przebieg rozgrywki jest typowy dla menedżerów piłkarskich. Selekcjonujemy graczy, aplikujemy im stosowne treningi, wystawiamy ich na listę transferową, dokonujemy wzmocnień... Mecz relacjonowany jest w postaci komunikatów o mniejszym lub większym (można to samemu określić) stopniu szczegółowości. Niestety, w GK2 nie mamy zbyt dobrego wglądu w poczynania naszych podopiecznych w trakcie spotkania. W niewielkim stopniu możemy wpłynąć na przydział zadań na boisku. Właściwie mamy wpływ jedyne na dokonywanie zmian piłkarzy i korekt w ustawieniu. Ogólnie rzecz ujmując – niezbyt bogato ...

GK2 jest grą minimalistyczną. Zgodnie z założeniami twórców, jak sądzę, ma zapewnić minimum rozrywki przy minimum zaangażowania gracza w rozgrywkę. Fani CM–ów niech nie liczą na nadmiar wrażeń. Nie znaczy to jednak, iż należy od razu odesłać GK2 do lamusa. To przyzwoita gra dla początkujących menedżerów, dająca przedsmak przyszłych osiągnąć w prawdziwym piłkarskim wielkim świecie.

Kaczuch

On-Line Publishing
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 100, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Manchester United Diary

Manchester United 1-2 Valencia

8	Goal Attempts	4
5	Attempts On Target	4
0	Players Booked	0
0	Players Sent Off	0
61%	Overall Possession	39%

91.15 mins full time — continue

Phil Neville Player Info

Manchester United Tactics

Premier League Table

		P	W	D	L	GF	GA	PTS
1	Tottenham Hotspur	5	4	0	1	8	3	12
2	Liverpool	5	3	2	0	7	3	11
3	Manchester United	5	3	2	0	7	3	11
4	Middlesbrough	5	3	0	2	7	5	9
5	Derby County	5	3	0	2	5	5	9
6	Everton	5	3	0	2	4	4	9
7	Sunderland	5	2	1	2	8	7	7
8	Bradford City	5	2	1	2	4	3	7
9	Ipswich Town	5	2	1	2	7	7	7
10	Newcastle United	5	1	3	1	6	5	6

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Jest wiele gier, które mimo dobrego pomysły i przyzwoitego wykonania po prostu nie nadają się do niczego. Dobrym przykładem jest właśnie EUROPEAN SUPER LEAGUE.

ZESTAW POCZĄTKOWY

Najmniej istotną rzeczą jest wprowadzenie do gry, jednak w wypadku EUROPEAN SUPER LEAGUE pełni ono ogromną rolę. Odpychającą! Nie dość że w ogóle nie jest widowiskowe, to w dodatku ma marną muzykę i skacze jak rozwścieczona żaba! Przejdźmy dalej. Menu wygląda mało zachęcająco – totalna pikseloza aż razi oczy, a liczba opcji, które możemy tu zmienić, jest naprawdę skromniutka! Do wyboru mamy: Quick Start, Friendly, Trening, Custom League i Tournament, no i oczywiście European Super League.

KIEPSKA SZKÓŁKA

Treningiem to naprawdę bardzo się rozczarowałem. Daje bardzo małe możliwości poćwiczenia sterowania, opracowania taktyki itp. Zawodnicy ganiają po boisku, ale jeśli chcemy zaaranżować jakąś akcję, to nie wiadomo, co zrobić. Leci piłka w stronę zawodnika, a on stoi i – mimo że naciskam klawisz strzału – puszcza ją obok!

Tak licznie zbierają się kibice na każdym meczu, bez wyjątków!

6 KLAWISZY

Do wyboru mamy tu jedną z szesnastu drużyn. Poza ustawieniami zawodników, zmianę taktyki itd. możemy również obejrzeć statystyki graczy. Do wyboru są dwa rodzaje sterowania: symulacje oraz typowo arkade'owe. Wychodzimy na murawę. Początkowo wszystko zapowiada się ciekawie – kamera okrąża boisko, piłkarze wbiegają i ustawiają się w szeregu. Później kamera prezentuje ich sylwetki (swoją drogą, wyglądają bardzo fajnie – oczywiście różnią się od siebie). Po chwili słyszymy gwizdek i zaczyna się gra.

Pierwsze, co mnie zaczęło zastanawiać po tym, jak wybiłem piłkę, to dlaczego publiczność tak nagle przycichła? Pomyślałem, że może to chwilowe, ale nie – ona przez cały mecz zachowuje się jak... w teatrze! Odzywa się jedynie od czasu do czasu, kiedy np. padnie bramka lub piłka wyleci na aut, ale i tak bardziej przypomina to szeleszczenie śmieci niż wrzawę na prawdziwych trybunach. Można więc powiedzieć, że dobrej atmosfery do sportowych zmagań to tu, niestety, nie ma :(

Kolejną sprawą jest sterowanie – aż sześć klawiszy! Prawdę mówiąc, bardzo ciężko jest się do niego przyzwyczaić. Poza tym, jak już wspomniałem przy okazji treningu, zawodnicy nie zawsze reagują w żądany sposób i tylko sporadycznie udaje się do końca przeprowadzić przemyślaną wcześniej akcję. Komputer specjalnie nie pokazuje swoich umiejętności, a mecz składa się głównie z długich podań i można zapomnieć o jakimkolwiek kiwaniu. Jeśli chodzi o faule, to przyznam, że sędziowie są niezwykle łagodni. Przez cały mecz starałem się dostać choćby jedną czerwoną kartkę. Niestety, choćbym nie wiem jak brutal-



nie wszedł – bez piłki, czy z nią – moje starania kończyły się na żółtym kartoniku :(

SKOPANA MURAWA

Graficznie EUROPEAN SUPER LEAGUE wygląda naprawdę bardzo fajnie. Nie uniknięto jednak błędów,

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Koszula, muszka, kamizelka, spodnie w kancik – strój speców, którzy jednym kijem i dwoma bilami sprawiają takie rzeczy, że po prostu szczęka opada do ziemi. Niestety, od JIMMY WHITE SNOOKER nie pojawiła się żadna wciągająca gra o tej dyscyplinie sportu. Aż do teraz... Panie i Panowie, przedstawiam... WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER!

DŻENTELMENI PRZY KIJU

Do wyboru mamy tu kilka trybów gry. Możemy zacząć zabawę szybko, wybierając quick start. Możemy ustalić, z kim i gdzie chcemy grać, czyli tryb match. Jest możliwość poćwiczenia w tournamencie, jak również wzięcia udziału w zawodach championship. Przygotowano oczywiście możliwość gry w sieci. Najpierw jednak warto zapoznać się z zasadami i odbyć jakąś niewielką praktykę.

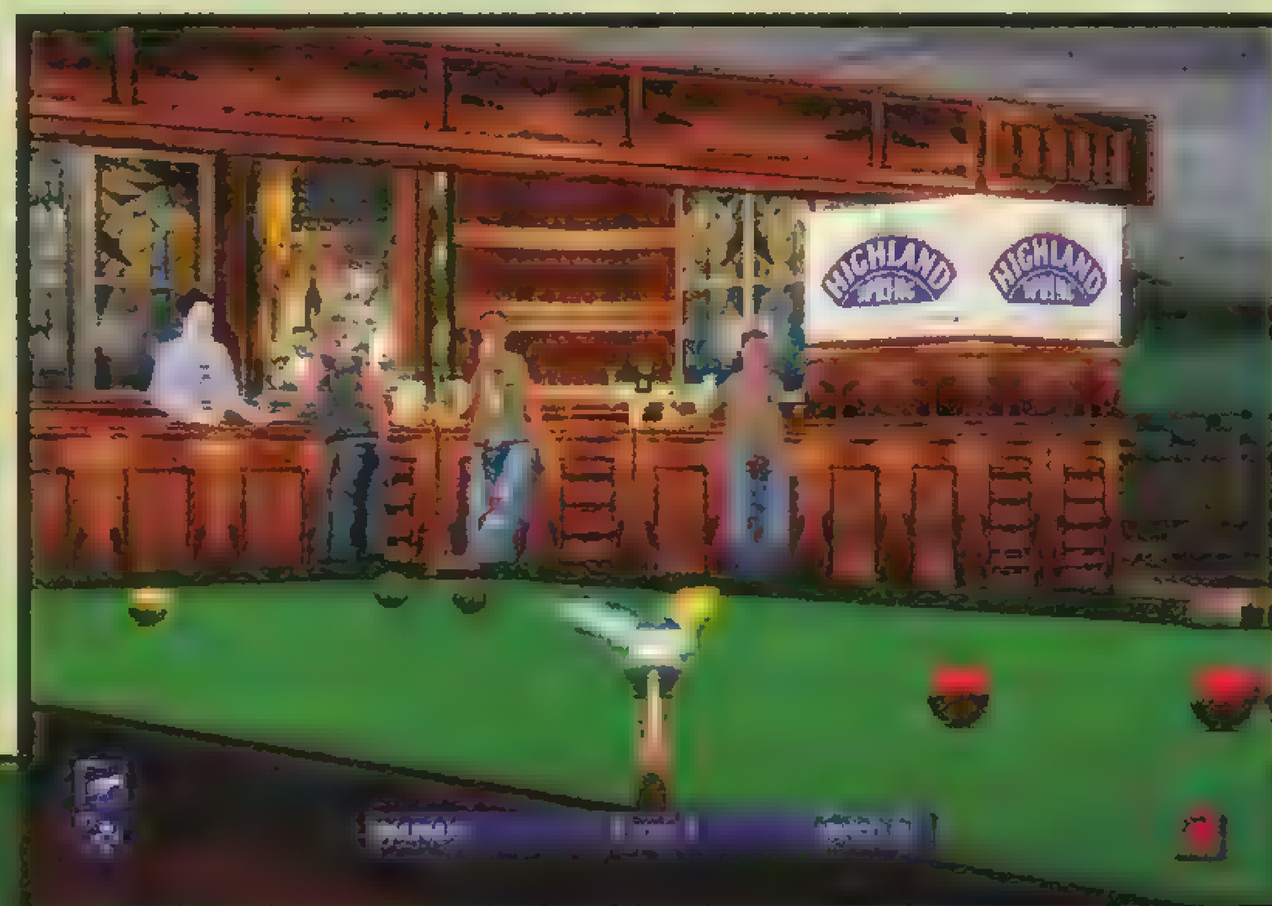
Mecze rozgrywają się w kilku miastach, m.in.: Londynie, Birmingham, Manchesterze i New Castle. Snookerowy pojedynek może odbywać się w pubie lub w studio – przed licznie i specjalnie zgromadzoną tam publicznością, która zachowuje się zupełnie inaczej niż ta w barze. W studio śledzi każde nasze uderzenie i zależnie od sytuacji spontanicznie reaguje. Tak na marginesie, do tej pory nie wiedziałem, jak duże znaczenie na wynik meczu może mieć kichnięcie któregoś z widzów. Teraz już wiem, że coś takiego naprawdę strasznie dekoncentruje! Publika w pubie to już zupełnie inna historia – każdy żyje własnym życiem. Jeden koleś, przyglądając się meczowi, popija piwko, gdzieś tam widać rozmawiającą z barmanem panienkę. Wszystko to sprawia bardzo fajne i pozytywne wrażenie.

Aha, możemy oczywiście stworzyć własnego gracza. Wybieramy mu kolor koszuli, decydujemy, czy będzie prawo–, czy leworęczny, przypasowujemy mu imię, a nawet twarz – w tym wypadku zmienia się praktycznie cała sylwetka.

Sama gra naprawdę przyniosła mi mnóstwo zabawy. Po pierwsze, jest bardzo realistyczna. Po drugie, zawodnicy wykazują sporą inteligencję. Nawet na najprostszym poziomie wygrać wcale nie jest łatwo. I choć komputer w każdy możliwy sposób utrudnia sobie wbicie bili, to przeważnie i tak mu się to udaje! Rozgrywka jest bardzo emocjonująca. Jeśli mamy kiepskie oko, to możemy włączyć sobie pomoc przy celowaniu.

SUKNO

Wykonanie gry jest bardzo przyzwoite. Zarówno ludzie na widowni, jak i sami gracze wyglądają bardzo fajnie. I w sumie wszystko jest natu-







jak na przykład tego, że zawodnicy przechodzą przez siebie, a podczas treningu piłka przebija na wylot siatkę ogrodzenia. Dużym minusem jest mała możliwość zmiany ustawienia kamery. Można ją jedynie przybliżać i oddalać. O dźwięku już trochę pisałem, ale warto dodać, że kiedy piłka wpada do bramki, to słyszymy coś w rodzaju uderzenia kamieniem o blachę. Nie sprawia to dobrego wrażenia.

Od samego początku miałem przeczucie, że będzie to produkt niskich lotów. I sprawdziło się, sprawy nie polepsza nawet dobra grafika. Grać jedynie na swoją odpowiedzialność!

Murmur

Virgin Interactive
www.vie.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-Me Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

ralne, poza jednym szczegółem. Mianowicie, chodzi mi o sposób poruszania się graczy. Wygląda to mniej więcej tak, jakby ktoś umieścił im kij do gry tam, gdzie słońce nie dochodzi. Poruszają się jak roboty. Na szczęście, nie jest to aż tak widoczne. A reszta jest już super! Do wyboru mamy kilkanaście rozdzielczości, w tym również te bardzo wysokie. Grafika jest na tyle dobra, że widać nawet odbicie jednej bili w drugiej! Oczywiście, nie mogło też zabraknąć komentatora. Gdyby nie fakt, że nie zawsze mówi on coś odpowiedniego do sytuacji, byłby to naprawdę fajny element.

Jest to gra, która godnie zajmuje miejsce dotychczas zajmowane przez starutkiego JIMMY WHITE SNOOKERA. No cóż, chyba w końcu przyszedł mu czas odejść na emeryturę. WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER jest bardzo tiki, tiki!

Murmur

Codemasters
www.codemasters.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

AIR COMMAND 3.0

Jeśli chodzi o symulacje lotnicze, to już niewiele jest niezagospodarowanych dziedzin. Mamy symulatory bombowców i myśliwców, nowoczesnych i historycznych. Istnieje spora grupa gier z maszynami cywilnymi w roli głównej. Są nawet symulatory pojazdów kosmicznych (taki np. SPACE SIMULATOR). Natomiast stosunkowo mało jest programów pozwalających na wcielenie się w rolę kontrolera ruchu lotniczego. Owszem, zdarzały się takowe rodzynki, ale w ostatnich czasach cisza. Z nowszych rozwiązań pozostaje chyba tylko SATCO, opisywane kilka numerów temu w DZ. Ale to jest zabawka czysto sieciowa, a poza tym do kontrolowania ruchu powietrznego nie dopuszczają tam osób, które nie mają odpowiedniego przygotowania.



DL395 zgłasza odejście na trasę. Jeden z głowy.

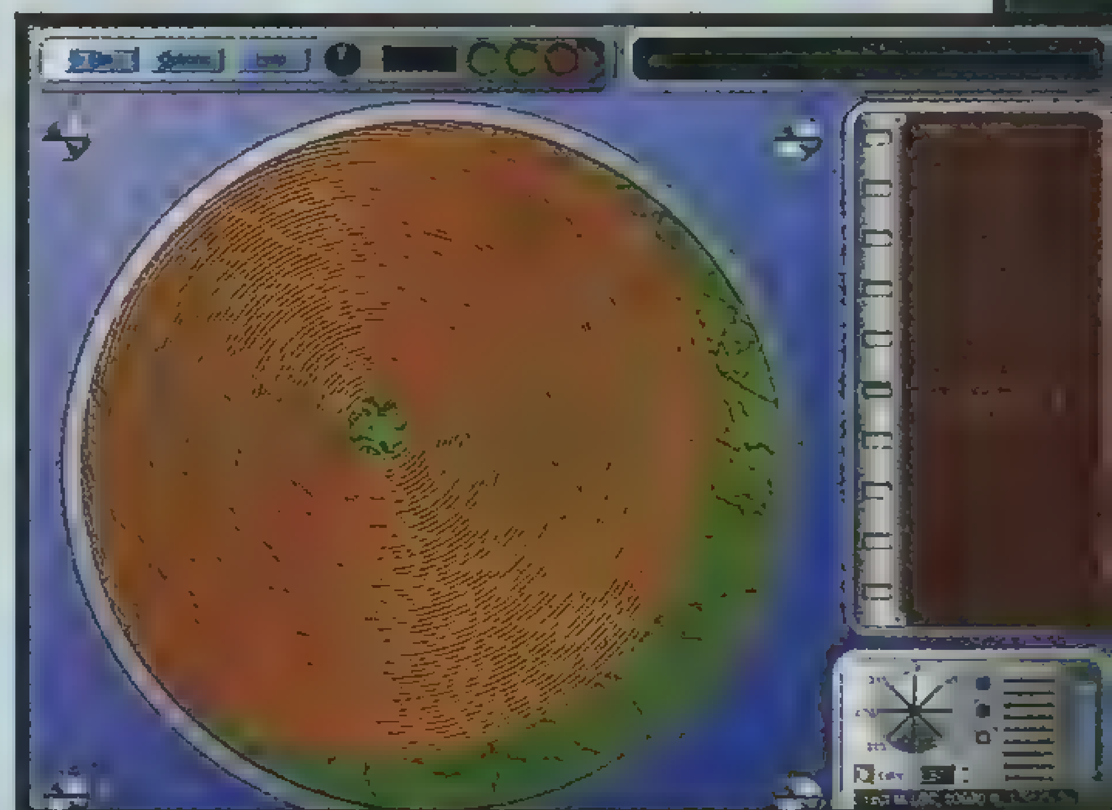
Tak, ciężki jest żywot domorosłego kontrolera. Ale ostatnimi czasy za przyczyną firmy Shrapnel, znanej m.in. z bardzo dobrego symulatora czołgu STEEL BEASTS, na rynku pojawił się program symulujący pracę na stanowisku kontrolera.

RADAR

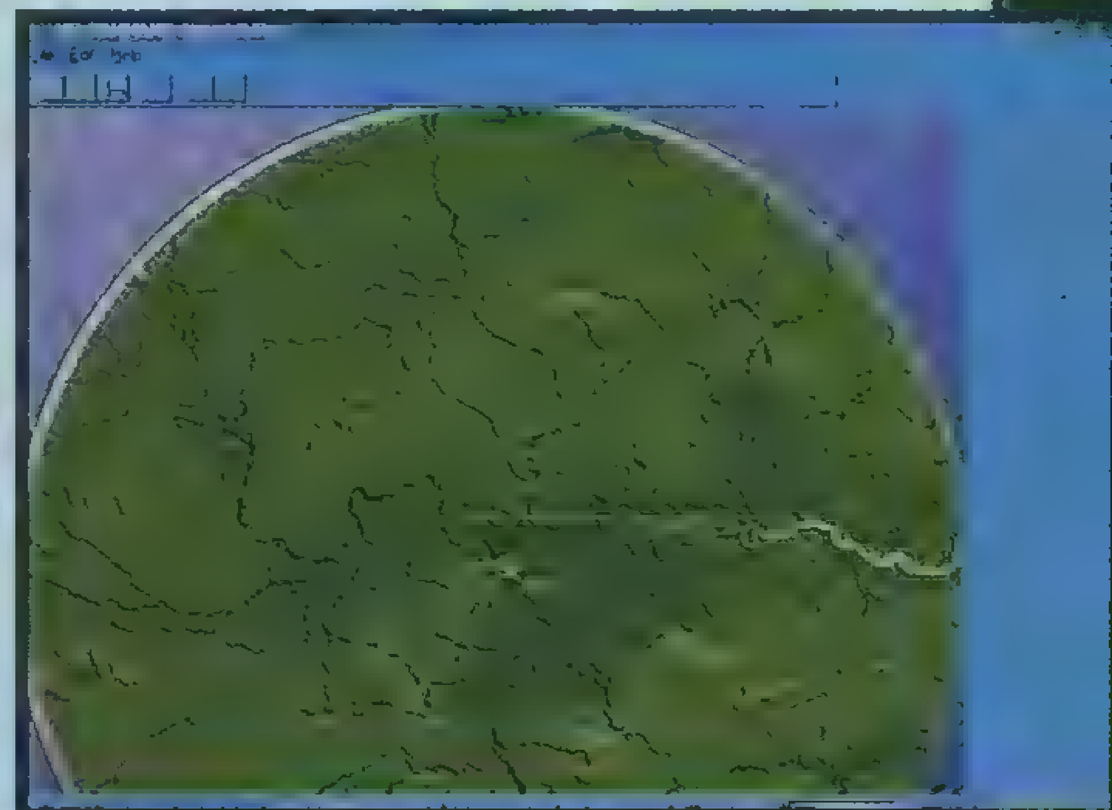
Instalacja bezproblemowa. Gra nie zajmuje wiele miejsca. Po zakończeniu (lub przerwaniu) początkowej sekwencji, składającej się głównie z nagrań rozmów pomiędzy kontrolerami a pilotami, na monitorze komputera ukazuje się ekran radaru, zajmujący większość dostępnej przestrzeni. Wzdłuż prawej krawędzi monitora umieszczono listę samolotów oraz menu z poleceniami, jakie możemy wydać. Za pomocą górnego menu należy ustawić parametry, takie jak rozdzielczość ekranu (każdy z dostarczonych z grą rejonów kontrolowanych ma wersje dla obu rozdzielczości) czy opcje dotyczące pokazywania tras samolotów, siatki oraz wiązki radaru. Kiedy już z tym wszystkim się uporamy, nadchodzi czas rozpoczęcia gry. Z grą otrzymujemy 10 gotowych rejonów, w których możemy podjąć pracę kontrolera, ale istnieje też możliwość stworzenia własnych.

Zaczyna się gra. Kolejne samoloty zgłaszają się, podając swój identyfikator oraz cel. Dobrze brzmią komunikaty wygłaszane przez pilotów wirtualnych maszyn. Kiedy człowiek już się osłucha, ułatwiają grę. Należy kierować maszyny do odpowiednich radiolatarni lub lotnisk oraz przede wszystkim pilnować, żeby nie powpadały na siebie. W pierwszym momencie wydaje się to łatwe, jednak kiedy zjawi się więcej samolotów i na ekranie robi się tłok, pojawiają się prawdziwe problemy.

Wszystkie czynności, jakie należy tu wykonywać, są mocno uproszczone. Samoloty można kierować na konkretne radiolatarnie albo podawać im wektor, wg którego mają się poruszać. Dodatkowo można określać prędkość poruszania się (trzy stopnie, wolno, normalnie, szybko) oraz pułap (od 1000 do 10 tys. stóp poziomu co 1000). Niestety, kilku spraw nie dopracowano. Nie można np. wydać rozkazu dolecenia do radiolatarni i utrzymania pozycji. Nawet po wydaniu polecenia utrzymania pozycji samolot zrobi jedno okrążenie i odleci po prostej. Podobnie ma się sprawa z lądowaniami. Czasem maszyna, mimo dobrej pozycji, potrafi obrać taką trasę dolotu, aby tylko na pewno nie wylądować.



Chwila nieuwagi i BUMMMM!!!! Zderzenia na wysokości 10000 stóp nie przeżył nikt.



EDYTOR

Jak już wspomniałem, w zestawie AIR COMMAND 3.0 można znaleźć bardzo prosty i wygodny w obsłudze edytor rejonów. Zrobienie za jego pomocą nieudolnej kopii okolic Warszawy, opartej na starej mapce z zaznaczonymi pomocami nawigacyjnymi, zajęło mi dosłownie 15 minut. Ma on jednak kilka denerwujących uproszczeń. Na przykład lotnisko może mieć tylko jeden pas (prawdziwe Okęcie ma dwa!). Można stawiać jedynie VOR–y (radiolatarnie kierunkowe), o czymś takim jak NDB (radiolatarnie bezkierunkowe) nikt tu nie słyszał.

NA KONIEC

AIR COMMAND 3.0 nie jest to poważny symulator pracy kontrolera ruchu lotniczego. Liczne uproszczenia kwalifikują go raczej do grupy nieskomplikowanych „zabijaczy czasu", nadających się, na przykład, do biura. Podobnie jak inne programy o takim przeznaczeniu charakteryzuje się łatwością obsługi i nieskomplikowanymi zasadami. Wyróżnia się jednak z tej grupy ciekawym pomysłem i niezłym wykonaniem.

TopGun

Shrapnel
www.shrapnelgames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

Może zacznę w niekonwencjonalny sposób: symulatory na komputery osobiste – w przeciwieństwie do tych służących do treningu pilotów, maszynistów czy też traktorzystów – mają za zadanie dostarczać graczowi rozrywki i tylko rozrywki. Czasem w przypadku niektórych gier jest to rozrywka dosyć hardcore'owa, jednak natura zna już nie takie przypadki ;–)) Paradoksalnie, na PC praktycznie nie ma symulatorów, które czegoś by uczyły. Nie wiedziałem nigdy symulatora na komputer osobisty, który by np. uczył jazdy autem po mieście i był niejako uzupełnieniem kursu na prawo jazdy. A jak pokazuje przykład MIDTOWN MADNESS, dzięki takiemu programowi można by połączyć przyjemne z pożytecznym. Domowy symulator nie nauczy Cię jednak dobrze latać prawdziwym samolotem ani jeździć samochodem. Chociaż... kiedyś pewien narwany brytyjski symulotnik przedarł się do bazy wojskowej i chciał popróbować, jak naprawdę lata się śmigłowcem. Żandarmeria nakryła go w ostatniej chwili, kiedy już włączył silniki. Potem powiedział, że wszystkiego nauczył się na komputerowych symulatorach lotu.... Tego obecnego posiadacza żółtych papierów traktuję jednak jako wyjątek.





RC = RADIO CONTROL

Kiedyś na łące można było pobawić się co najwyżej latawcem albo bumerangiem. Dziś można użyć do tego także sterowanych radiem modeli samolotów. A RC SIMULATOR jest właśnie komputerowym symulatorem takich zabawek. Niestety, ze względu na wysokie ceny gotowych modeli w Polsce taka zabawa jest jeszcze mało popularna. U nas bawią się nimi najczęściej tylko ci, którzy sami potrafią takie cuda sobie zbudować.

Samolociki sterowane radiem są bardzo różne. Jedne – bardzo proste, w żadnym razie nie przypominają żadnego z istniejących samolotów, inne są wiernymi kopiami prawdziwych maszyn, prawie tak samo jak bardzo popularne modele do sklejania. Tyle tylko, że są od nich trochę większe i oczywiście – zdolne do samodzielnego lotu. Najczęściej napędzają je silniczki benzynowe. W modelach odrzutowców stosuje się miniaturowe silniczki turbinowe, które przypominają trochę małe silniki odrzutowe. Samolociki w RC SIMULATOR mają jeszcze jedną ciekawą cechę: są wyposażone w karabiny i bomby z farbą, a więc to nie są żadne żarty!



Zadanie polega na tym, aby kulką czerwonej farby wcelować w środek tego krążka na ziemi. Przy braku artylerii przeciwlotniczej jest to dość proste :)

GRA CZY SZKOLENIE?

Jak pewnie się domyślacie, pod względem realizmu opisywana gra jest szczególna. Ten symulator faktycznie nie tylko bawi gracza, ale także uczy, jak się taki miniaturowy samolocik pilotuje. A uczy bardzo porządnie. Lekcje są dobrze przemyślane i stopniowo wpajają wszystkie umiejętności sterowania modelem. A trzeba przyznać, że nie jest to proste.



Ta wygląda kabina Spitfire'a dla krasnala

Trzecią częścią gry jest warsztat. Tu możesz zmienić parametry swojego modelu, takie jak: wyważenie, rodzaj silniczka, profil skrzydeł i usterzenia, krawędzie natarcia itd. W celu totalnego wyśrubowania realizmu można jeszcze sterować modelem na ekranie za pomocą własnego kontrolera radiowego (trzeba tylko dokupić hardware'owy odbiornik fal firmy Ripmax :–) Model lotu samolotów został dobrany prawidłowo.

Ziuu!!! Bziuu!!! Czy to mucha? Czy to bąk? Czy w stronę prezydenta wyciągnięty las rąk? Nie, nie nic z tych rzeczy! Takie przyjemne dla ucha odgłosy wydaje po prostu sterowany radiem model samolotu. Chciałbyś sobie kiedyś takim polatać?



W grze można także latać modelami w krajobrazach księżycowych. Tylko dlaczego ta asteroida przed nami leży na ziemi?



Drugą częścią RC SIMULATOR jest latanie akrobacyjne i sztuczki. Trzeba tu bezbłędnie wykonać zadania wymyślone przez autorów. Wśród nich jest zestrzeliwanie balonów, precyzyjne bombardowanie, przelatywanie pod poprzeczką, szybowanie na czas oraz manewr typu: lądowanie i natychmiastowy start – także na czas.

MODELLO

RC SIMULATOR nie może się poszczycić przepiękną, zwalającą z nóg grafiką, do jej jakości nie mam jednak jakichś specjalnych zarzutów. Być może niektóre tekstury mogłyby być bardziej szczegółowe, jednak wizualnie gra jest zrobiona poprawnie. Większość terenów, na których odbywa się akcja, to obszary wokół lądowiska. Dzieje się tak ze względu na ograniczony zasięg stacji radiowej – jak łatwo się możecie domyślić, wylot poza zasięg kontrolera to niechybna katastrofa.



Jak widać, silnik modelu latającego różni się trochę od silnika prawdziwego samolotu

Dobrze, że autorzy przewidzieli możliwość obsługi dużych rozdzielczości ekranu (aż do 1280x1024).

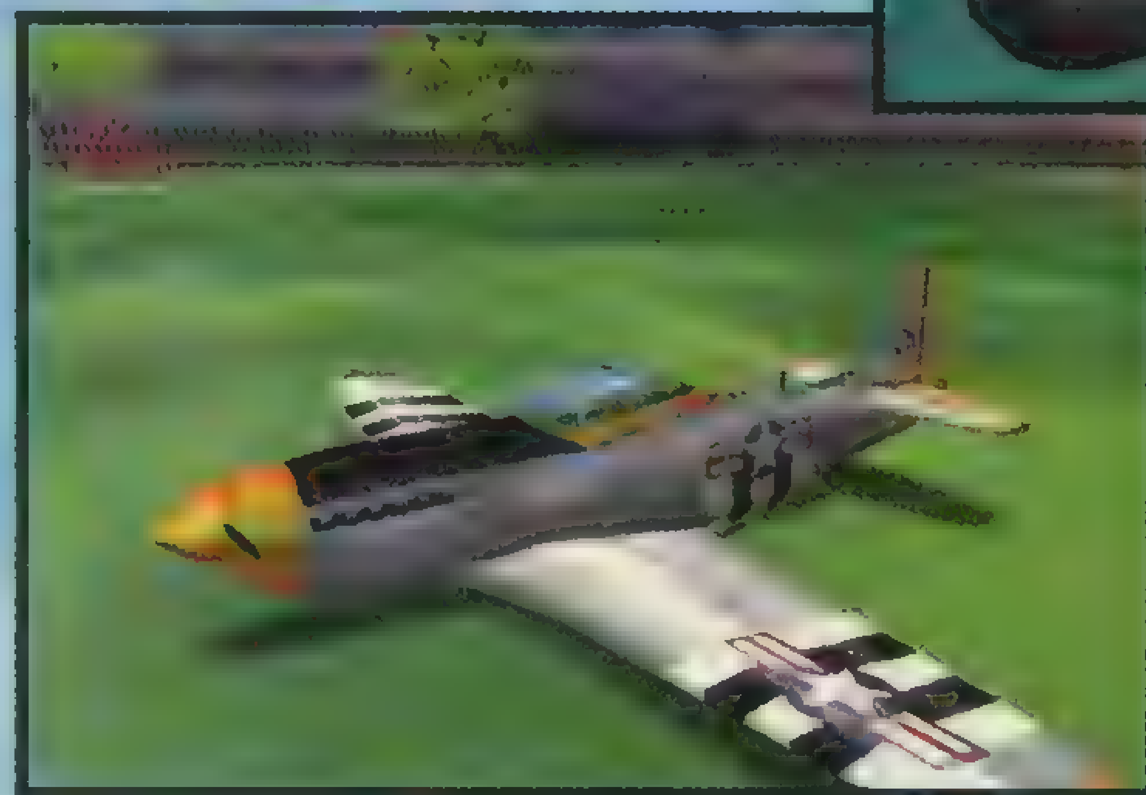
RC SIMULATOR

Program wykorzystuje technologię OpenPlane, która była już kiedyś używana w grze FIGHTER SQUADRON. Pozwala ona na w miarę łatwe tworzenie nowych obiektów. Symulator firmy Ripmax umożliwia łatwą podmianę oryginalnych tekstur modeli na własne. Warto też wspomnieć krótko o dźwięku. Podkład muzyczny bardzo mi się spodobał. Niestety, nie miałem okazji często go słyszeć, gdyż piłujący dźwięk silniczka samolociku zagłusza wszystko, nawet telewizor w drugim pokoju. Słychać, że został wzięty z prawdziwego modelu ;-)



Kiedy samolot jest już daleko, tylko dzięki dużej rozdzielczości będziesz się mógł zorientować, w jakim położeniu znajduje się Twój podopieczny. Na szczęście, przy większych odległościach autorzy wprowadzili dla gracza pomoc. Wokół kropki, która symbolizuje Twój model, pojawia się żółto–fioletowy cień skrzydeł i usterzenia samolotu. Pozwala to zorientować się w położeniu maszyny. Jeśli jednak, mimo wszystko, denerwuje Cię widok realistyczny z pozycji człowieka kontrolującego model z ziemi, możesz włączyć też inne widoki: z kabiny (a jakże, zamień się w krasnoludka!) oraz zza samolotu (wygląda to jak czysta zręcznościówka). Dla swojej wygody możesz włączyć także wskaźnik àla HUD oraz wyświetlanie danych telemetrycznych. Dodatkowo możesz uruchomić w modelu różne świece dymne.

Wszystkich modeli jest 10. Wśród nich między innymi takie sławy jak F–16 Fighting Falcon, P–51 Mustang czy Supermarine Spitfire. Oprócz nich są jeszcze różne awionetki i konstrukcje eksperymentalne. Gracz ma do dyspozycji 10 terenów, które będą świadkiem jego akrobatycznych wyczynów. Mamy tu średniowieczne zamczysko, park miejski, grecką świątynię, tropikalną wyspę oraz kurort narciarski, który to, niestety, jest wykonany tak bardziej na odwal się. Taki stosunek do narciarstwa bardzo mi się nie spodobał. Minus 10 punktów ab sofort!



Niektóre samoloty w tej grze mają chowane podwozia. Jeżeli je schowasz i zapomnisz o tym przed lądowaniem, efekt będzie taki jak na screenie.



Dla dodatkowego sprawdzenia umiejętności spróbuj wylądować na modelu lotniskowca!

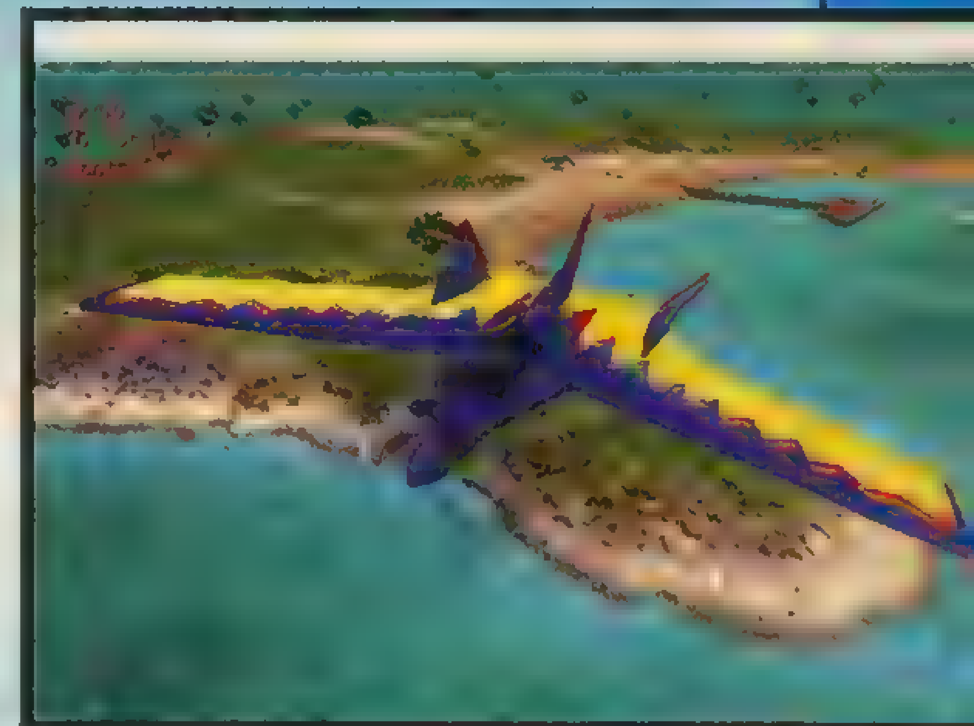
WCIAGA CZY NIE?

Mimo tych wszystkich realistycznych opcji RC SIMULATOR nadal jest grą komputerową. Skonfigurowany w ten sposób, że widok mamy zza samolotu, staje się wręcz prymitywną zręcznościówką. Trochę można postrzelać, trochę porzucać kule od paintballa. A ile razy można robić to samo? Owszem, ta gra wciąga, ale jak już wciągnie, to okazuje się, że nie ma nic więcej do zaoferowania. Masz 10 rodzajów misji. Każdą sprawdzisz kilka razy i prawdopodobnie się nimi znudzisz. Nie ma tu żadnych dynamicznych kampanii ani budowania całkowicie własnych modeli, tak jak w grze X–PLANES. Nic się nie dzieje, panie, kompletny brak akcji...

2 SAM AP

W pierwszej chwili program wywarł na mnie spore wrażenie. Jednak po bliższym zapoznaniu się z nim stwierdziłem, że RC SIMULATOR dla typowego symulotnika wystarcza na „jedną sesję z komputerem". Ta gra jest w rzeczywistości bardzo krótka. Jeśli używasz tylko widoku z ziemi, jest trudno. Jeśli nie chcesz w rzeczywistości niewirtualnej zniszczyć modelu, to taki trening będzie dla Ciebie wprost niezastąpiony. Potem jednak pewnie pójdziesz polatać na zewnątrz, a nie będziesz ciągle siedział przy RC SIMULATORZE. Jeżeli więc interesujesz się budową modeli latających lub też chcesz zacząć zabawę z takimi modelami, to powinieneś się tym zainteresować. Grę oceniłem na 5, gdyż graficznie ani pod względem merytorycznym nie jest to żadne odkrycie Ameryki. Jednak ze względu na walory szkoleniowe podnoszę tę ocenę o jeden.

Gunman

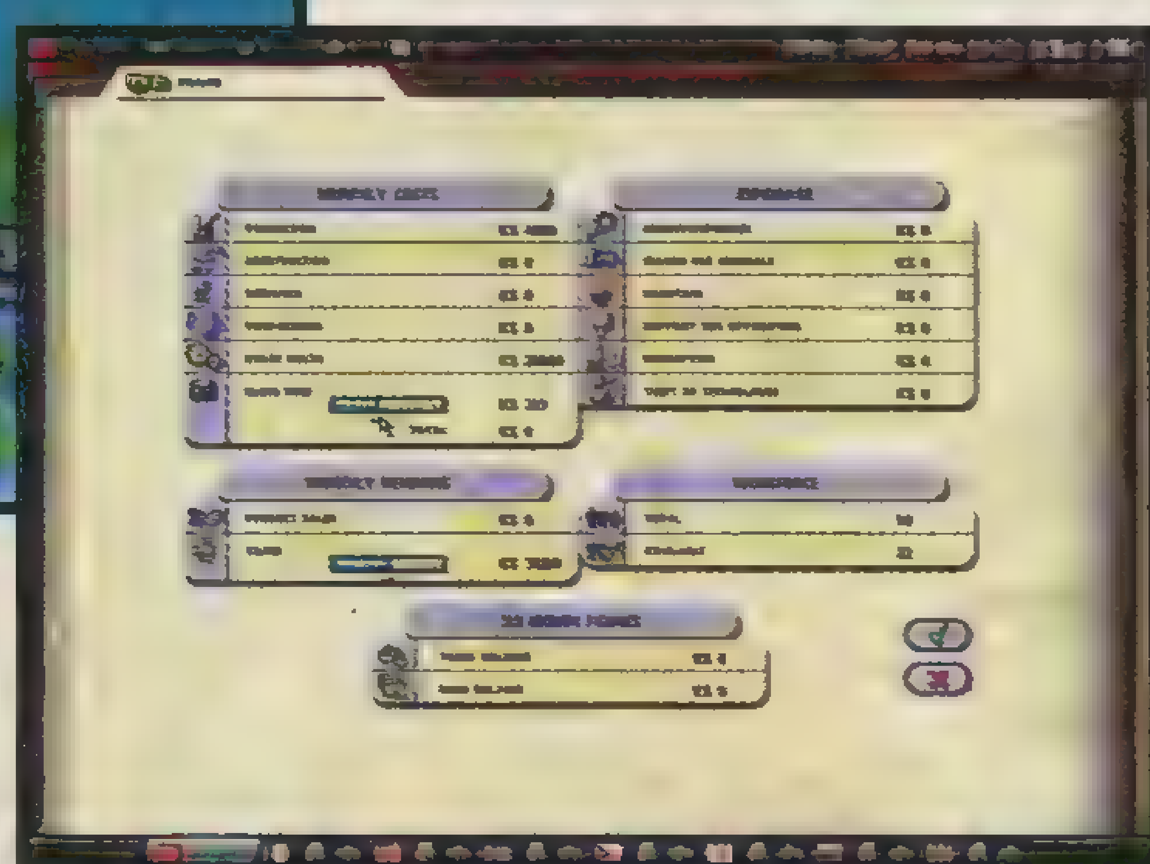


Ripmax
www.rcsimulator.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 32 MB RAM

OCENA: 6/10





Cześć! Na imię mam Klaudiusz i mieszkam w takim specjalnym domu, z którego nie mogę wychodzić

Firma Monte Cristo od lat specjalizuje się w tworzeniu gier menedżerskich i ekonomicznych. Fanom gatunku na pewno nie są obce takie tytuły jak AIRLINE TYCOON czy kolejne edycje WALL STREET TRADER. O nowym projekcie francuskiego developera było słychać już od dawna. Gra miała ukazać się jesienią zeszłego roku, ale ostatecznie nastąpiło to już w nowym tysiącleciu.

WOJNY EKONOMICZNE

Jak można się domyślić, ECONOMIC WAR jest kolejną strategią ekonomiczną. A właściwie polityczno–ekonomiczną. O sukcesie nie decyduje tu doświadczenie zdobyte na polach bitew. Bardziej przyda się raczej znajomość światowych rynków, umiejętność kalkulowania, planowania gospodarczego. No, i prawidłowa ocena sytuacji międzynarodowej, oczywiście. W grze tej wcielasz się bowiem w rolę głowy jednego z kilku państw, potęg światowej gospodarki (USA, Rosja, Niemcy, Chiny, Francja, Włochy i Wielka Brytania). Twoim zadaniem jest osiągnięcie wśród nich dominującej pozycji. A dojść do tego można zarówno poprzez rozwój gospodarki, jak i odpowiednie zabiegi dyplomatyczne. No, trzeba zadbać też o kwestie bezpieczeństwa, czyli armię. Tak się bowiem „dziwnie" składa, że siła ekonomiczna i militarna zazwyczaj idą ze sobą w parze. Konkurencja nie zasypia przecież gruszek w popiele i czasami ucieka się do rozwiązań siłowych! Musisz być na to gotowy!

Strategia, jaką przyjdzie Ci tu obrać, w dużej mierze uzależniona jest od rodzaju scenariusza. Na początek do wyboru są cztery: jeden historyczny – „Wyścig zbrojeń", osadzony w latach 50. ubiegłego (tak, tak..) wieku, i trzy z niedalekiej przyszłości – „Kryzys paliwowy", „Wojna żywnościowa" i „Walka o rynki telekomunikacyjne". Jest jeszcze jeden, bonusowy, dostępny po pomyślnym ukończeniu poprzednich, a rozgrywający się w latach 50. XXI wieku. W tym nękanym przez choroby świecie głównym przedmiotem ekonomicznej rywalizacji staje się handel ludzkimi organami. Brrr...





Przyjaciele obiecali mnie popierać w zamian za udział w zyskach

GOSPODARKA

Właściwie niemożliwe jest stworzenie gry ekonomicznej, w której gracz miałby wpływ na całokształt zagadnień związanych z zarządzaniem gospodarką jakiegokolwiek kraju. A jeśli nawet dałoby się to osiągnąć, to mielibyśmy do czynienia z symulatorem – czyli produktem skazanym na bardzo wąski krąg odbiorców. Gra firmy Monte Cristo z całą pewnością nie jest przeznaczona tylko dla klonów Balcerowicza, które po nocach ślęczą nad gigabajtami danych. W związku z tym nie jest wolna od szeregu uproszczeń. W zależności od rodzaju scenariusza mamy tu wpływ na produkcję i obrót tylko kilkoma określonymi typami towarów i surowców. Nie położono też jakiegoś szczególnego nacisku na oddanie specyfiki gospodarczej poszczególnych państw. Z drugiej strony, można tu doskonale wczuć się w rolę prezydenta, rady ministrów i szefów służb specjalnych jednocześnie.

Zarządzanie gospodarką w EW to, można by rzec, klasyka tego gatunku gier. Ci, którzy grali wcześniej w SIMCITY czy CAESARA, na pewno nie będą mieli z tym kłopotów. Całość w dużej mierze opiera się na śledzeniu kilkunastu tabel, zestawień i wykresów. Za określone kwoty buduje się struktury produkcyjne: fabryki, kopalnie, farmy itp. Wygenerowane przez nie surowce i produkty można spożytkować na rynku wewnętrznym. Mogą się też stać przedmiotem międzynarodowych umów handlowych – jeżeli w porę wyczujesz koniunkturę bądź jeśli zapotrzebowanie zgłoszą inne kraje. Bardzo ważny jest początek negocjacji. W zależności od sytuacji te same towary można kupić taniej bądź drożej. Często dokonujemy skupu nadwyżek od konkurentów po okazyjnych cenach – po to, żeby odsprzedać je w stosownej chwili z zyskiem. Handel, handel i jeszcze raz handel....

Bardzo istotnym czynnikiem, wpływającym na jakość i tempo produkcji, a także na poprawę obronności, są odkrycia i wynalazki. EW uwzględnia ten oczywisty fakt, dlatego trzeba pamiętać o rozbudowie infrastruktury badaw-

Mieszkam tu, bo mi powiedzieli, że jak będę śmieszny, to będę bogaty



Ja Klaudiusz

ECONOMIC WAR

Śni Ci się kariera dyplomatyczna? Kochasz wywierać presję, stosować sankcje? Chcesz poczuć pod palcem guziki, które uruchamiają potencjał jądrowy największych mocarstw tego świata? W tej grze będziesz mógł pozwolić sobie na... znacznie więcej!

czej. Efektywność i tempo badań można podnieść, zawierając umowy o współpracy naukowej z innymi państwami. Jest przy tym możliwość określenia zakresu wymiany informacji.

Innym niezwykle ważnym źródłem dochodów są podatki. Oczywiście, gracz sam ustala ich wysokość (podobnie zresztą jak wielkość kwot przeznaczanych na werbowanie szpiegów, wspieranie opozycji rządowej w innych krajach czy innego rodzaju działania korupcyjno–dywersyjne). Trzeba jednak przy tym uważać, by nazbyt zachłanny fiskus nie wycisnął z obywateli zbyt wiele i nie pozbawił ich chęci do spokojnego życia ku naszej chwale. Wszak na każde potknięcie czyha opozycja, która skrupulatnie wykorzysta pogorszenie nastrojów społecznych. I wówczas może okazać się, że mimo dobrych wskaźników ekonomicznych przegrasz kolejne wybory i ku uciesze innych przywódców w niesławie zejdziesz z politycznej sceny.



Nie jestem tu sam. Jest tu więcej podobnych do mnie...



WIELKI BRAT PATRZY!

Poczynania rządu nieustannie monitorowane są przez łaknące sensacji i skandali media. Każde złe posunięcie ministra lub, na przykład, nieodpowiedzialne zachowanie jakiegoś członka Twojej rodziny z pewnością będzie zauważone i wywoła spadek popularności. Oczywiście, prasa odnotowuje również pozytywne efekty Twojej pracy. Ale poinformuje też o innych istotnych dla życia kraju wydarzeniach, a także o dokonaniach państw, z którymi rywalizujesz o światową hegemonię.

MIĘDZY NAMI POLITYKAMI

„W temacie" gospodarki EW nie jest nowatorska. Tym, co decyduje o jej atrakcyjności, są opcje polityczne i dyplomatyczne. To po prostu wciąga! Zwłaszcza że nie trzeba spędzać długich godzin na parlamentarnych debatach albo nużących posiedzeniach rządu. Krótko mówiąc, nie rozdrabniasz się zbytnio na niepotrzebne szczegóły (choć wachlarz działań wcale nie jest mały) – Twoim decyzjom pozostawione zostaje tylko to, co najistotniejsze!

W skali mikro koncentrujesz się głównie na walce z opozycją i prowadzeniu akcji propagandowych. Więcej rozmachu cechuje działalność na arenie międzynarodowej. Budujesz placówki dyplomatyczne, przyjmujesz i składasz wizyty na wszelkich możliwych szczeblach, negocjujesz, zawierasz sojusze itp. Możesz próbować przeprowadzać akcje dyplomatyczne na szeroką skalę: zaangażować się w akcje „pomocowe", stosować embarga lub, w krytycznych momentach, inicjować interwencje zbrojne. Powodzenie tych działań będzie zależało od Twojej siły i pozycji w świecie – ma ona swe odzwierciedlenie w punktach dyplomacji. Oczywiście, kolejne posunięcia można konsultować z członkami rządu, a także z pracownikami placówek dyplomatycznych. W EW każdy z polityków ma swoją krótką charakterystykę, w której zawarte są informacje np. na temat jego umiejętności, lojalności, ale także hobby, upodobań czy słabości (skłonność do alkoholu, alergie). Wiedzę tę trzeba umiejętnie wykorzystywać – zarówno kierując własnymi ludźmi, jak i w kontaktach międzynarodowych.

Twoi dyplomaci, oprócz prowadzenia oficjalnej działalności, chętnie będą dla Ciebie szpiegować, korumpować, a jeśli zaistnieje taka potrzeba – to wysadzą to i owo. Za ich pośrednictwem możesz werbować współpracowników i oddanych stronników w rządach konkurencyjnych państw. Jak to w polityce bywa... Oczywiście, wróg też nie śpi, więc należy pamiętać o kontrwywiadzie!



... ich też tu przywieźli po cash i żeby też udawali, że to zabawa

Może jednak tak się zdarzyć, że nie wszystko ułoży się po Twojej myśli i nie podbijesz światowych rynków... Niewykluczone też, iż stosunki z jakimś krajem ulegną wyraźnemu ochłodzeniu... Zawsze jest możliwość wysłania w odpowiednim kierunku, zamiast kolejnej ekipy dyplomatycznej, grupy rakiet balistycznych, wyposażonych w stosowne argumenty... Potem należy już tylko, uważnie wpatrując się w niebo, zmówić odpowiednią modlitwę...

POWYŻEJ PRZECIĘTNEJ

EW nie jest na pewno przełomem w swoim gatunku, ale ma w sobie to coś, co sprawia, że po pierwszej nieuniknionej (?) porażce chce się spróbować jeszcze raz. To kawałek solidnego, giercowego rzemiosła, okraszonego kilkoma niezłymi pomysłami. Ponadto ciekawa problematyka gry potraktowana została tu z pewnym dystansem i odrobiną humoru, tak deficytowego w prawdziwej polityce. Żartobliwie–ironiczny stosunek programistów z Monte Cristo do tematu znalazł wyraz zwłaszcza w grafice i zabawnych animowanych wstawkach. Pod tym względem trudno EW cokolwiek zarzucić. Nieco inaczej jest w przypadku oprawy dźwiękowej, nie rozpieszcza on zbytnio uszu. Z drugiej strony, nie audiowizualne fajerwerki decydują zazwyczaj o powodzeniu tego typu produktów... Dla potencjalnych graczy pewną barierą może okazać się konieczność niezłej znajomości dosyć specjalistycznego angielskiego. A nie zanosi się raczej na polską lokalizację tego tytułu. Mimo wszystko jestem przekonany, że EW trafi pod niejedną strzechę. Nieczęsto w końcu mamy szansę zostania Billem Clintonem!

Kaczuch



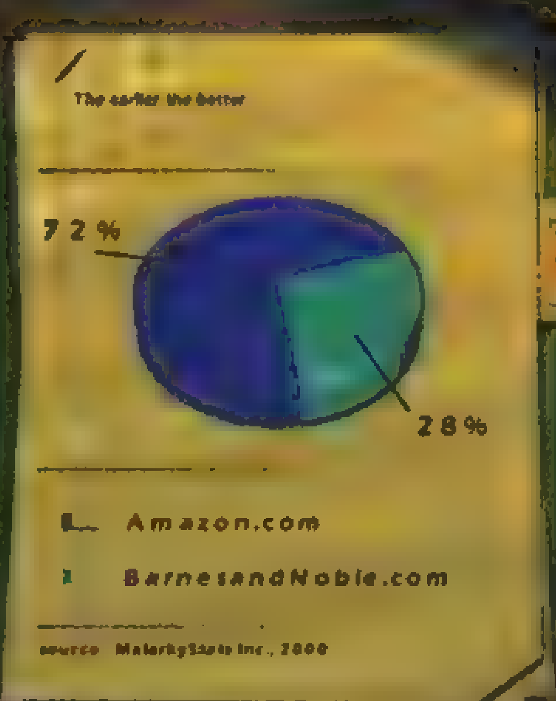
A ja jak wygram, to... to... będę bogaty i się z nikim nie podzielę, bo... bo... w interesach nie ma litości. Jedyne, co mnie martwi, to że tu nigdzie nie ma klamek

Monte Cristo
www.montecristo.games.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7.5/10

DAY TRADER



Wykresy, sterty papierów, ciągły zalew informacji – dzień powszedni finansisty

Kompletny brak kompetencji, nie umie pracować w hałasie, ale jest tania. Zatrudnić!

W środku nocy telefon wyrywa Cię ze snu. Kobiecy głos prosi o spotkanie. Zgadzasz się i zasypiasz. Rano masz jedynie strzępki wspomnień, jednak idziesz. Czeka na Ciebie kobieta, która w spadku dostała dużą firmę, ale nie ma pojęcia o kierowaniu nią. A ponieważ jesteś najlepszym menedżerem, jakiego zna, to postanowiła udzielić Ci pełnych pełnomocnictw. Szczypiesz się w policzek i idziesz obejrzeć nowe biuro.

KAPUSTA W NY

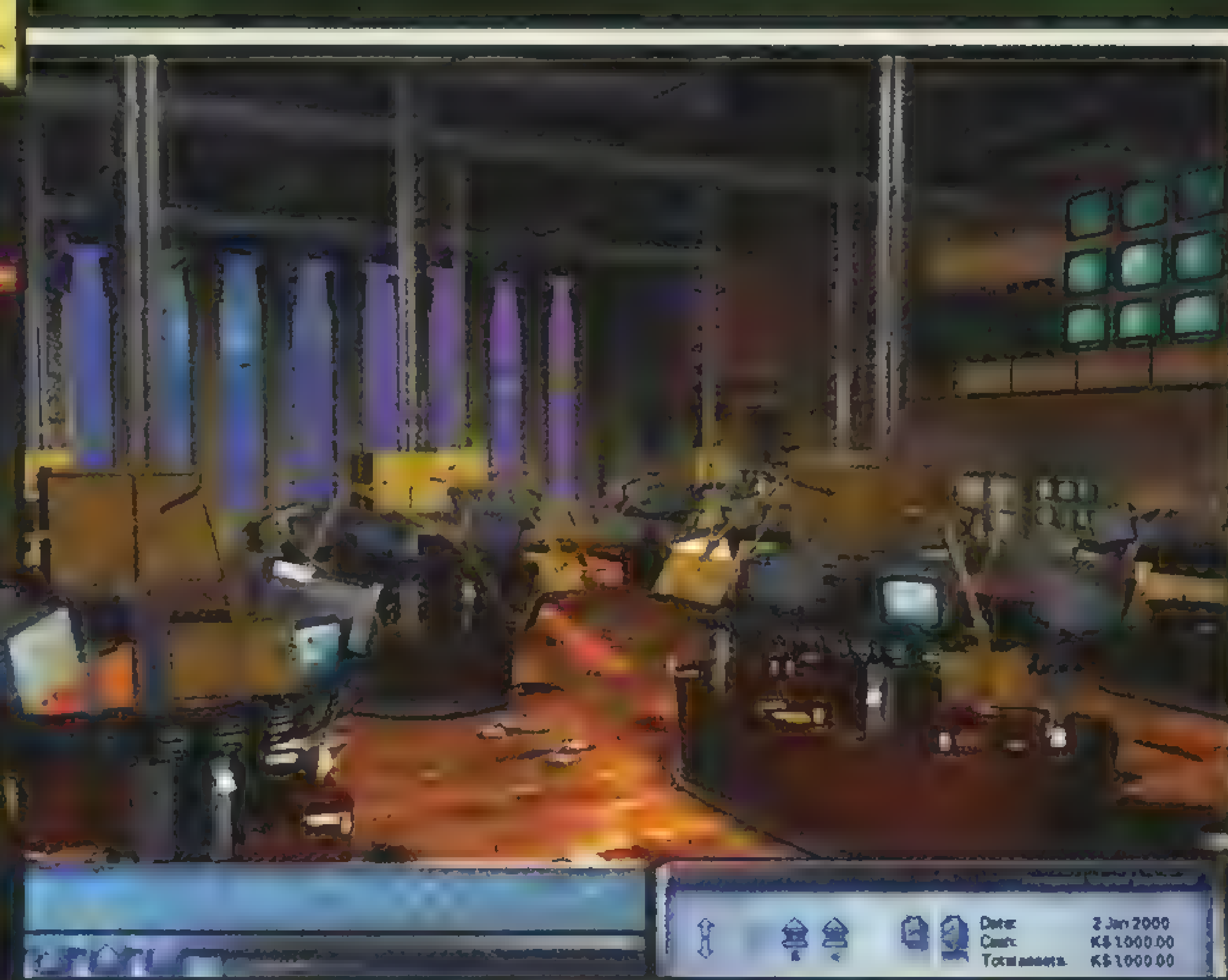
Zaczynasz jako niedoświadczony, ale za to bardzo ambitny finansista. Musisz zrobić jak najwięcej „kapuchy". Teoretyczne, zasady są proste. Inwestujesz i zarabiasz. W praktyce jest to jednak trudne. Na szczęście, dzięki wspomnianej panience masz co nieco na początek, np. duże biuro. Teraz tylko zatrudnić pomocników.

Najważniejsi są analitycy, którzy przy pomocy „białego wywiadu" (po prostu trzeba czytać – prasa, Internet, telewizja czy raporty giełdowe tylko czekają) opanują parkiet i powiedzą, co robić. Prawnicy zabezpieczą przed hienami, które pozywają „uczciwych biznesmenów o byle co". Piarzy wykorzystają „uchwyty na mikrofony" dla dobra Twojej firmy. Zaś od maklerów będzie zależało, czy fizycznie uda się dokonać transakcji. Mniej uczciwi zatrudnią jeszcze szpiegów przemysłowych, którzy dostarczą utajnionych informacji o giełdach i spółkach tam notowanych.

Każdy z pracowników ma inny poziom kwalifikacji i doświadczenia. Nie ma darmo – im gostek jest lepszy, tym więcej „zaśpiewa". Trzeba się jeszcze zastanowić nad ich dodatkowymi cechami, takimi jak odporność na stres czy „zadowolenie z pracy". Co z tego, że ktoś na początku ma świetne wyniki i kosztuje grosze, jak po kwadransie puszczają mu nerwy i popełnia szkolne błędy lub zaczyna się obijać. Możesz śledzić odpowiednie wskaźniki już zatrudnionych pracowników, ale to zabiera czas. Znacznie lepiej jest więc zatrudnić „zawodowców".

RADZ SOBIE W KRACHU

Każdy z siedmiu scenariuszy toczy się w zupełnie innych sytuacjach rynkowych. Raz np. jest moda na I–net, a innym razem należy kupować np. drużyny piłkarskie. Wyzwanie to tryb multiplayer, kiedy spotykamy się na wirtualnym parkiecie z żywym przeciwnikiem (maks. 4 menedżerów). Wtedy to dopiero jest wojna nerwów!



Na giełdzie jest gorszy chlew niż na moim biurku





Szpieg jest drogi, ale jego usługi nieocenione – szczególnie w późniejszej fazie gry, gdy będzie Cię na niego stać :)

Gra wymaga wyczucia rynku, umiejętności zarządzania pracownikami i doskonałej pamięci. Tak, bo żeby wykonać te setki czynności i pamiętać, gdzie kliknąć, trzeba mieć łeb jak sklep (na szczęście, jest wyśmienity tutorial). Na szczęście, można ustawić sobie jeden z trzech poziomów trudności. Można wybrać odpowiedni scenariusz – niektóre są wyraźnie łatwiejsze od innych. Można też ustawić odpowiednie tempo gry.

MIĘDZYMORDZIE MAKLERA

Wszystkie czynności da się załatwić myszą, wskazując kursorem i klikając. Tylko trzeba zaopatrzyć się w dobrego gryzonia, najlepiej takiego z „kółkiem" – znacznie ułatwia to przeglądanie stert raportów. Niestety, ich „ikonki" są zdecydowanie za małe i trudno w nie trafić.

Choć oczywiście wizualnych ekscesów to tu żadnych być nie może, ale wszystko jest estetyczne: ładne, kolorowe wnętrza, doskonale dopracowane postacie – co prawda wykonują one mało ruchów, ale za to robią to z gracją. Grafika urzekła mnie jeszcze funkcjonalnością. Wielu rzeczy można się domyślić i dzięki temu szybko zorientować w sytuacji (a ta zmienia się jak w kalejdoskopie).

Muzyka przede wszystkim uspokaja. Cóż, twórcy tej gry mają już doświadczenie z tego typu produktami i wiedzą, o co chodzi. Ładne, łatwo wpadające w ucho melodie pozwalają się rozluźnić i sprawiają, że strata kolejnego wirtualnego miliona dolarów nie jest aż tak dotkliwa.

Podobnie jak większość „symulatorów" Wall Street, tak i DAY TRADER jest grą dla maniaków, których bawi przetrząsanie raportów, stert papierów, doglądanie personelu itp. Jednak różni się od nich tym, że zarządzamy tu własną firmą. Oznacza to, że trzeba połączyć umiejętności finansisty z menedżerskimi. Jeśli Cię to przeraża, to nie tykaj tego produktu nawet kijkiem. Jeśli jednak czujesz się na siłach, to w te pędy biegnij do sklepu, gdyż DAY TRADER to najlepsza gra o Wall Street, jaką widziałem.

Ator

Monte Cristo
www.montecristogames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10







MERCHANT PRINCE 2

Starożytny filozof mawiał: „Nie można wejść dwa razy do tej samej rzeki". W branży gier komputerowych często jednak wraca się do starych tytułów. Z tym że zwykle poddaje się je licznym zmianom i ulepszeniom. Czy MERCHANT PRINCE 2 nie za bardzo przypomina swój pierwowzór? Czy produkt sięgający swymi korzeniami roku 1992 przyjmie się w XXI stuleciu?

WODOWANIE

Jako przedstawiciel ginącego gatunku gier handlowych (nie mylić z ekonomicznymi!) MERCHANT PRINCE 2 stawia przed graczem zadanie zdobycia jak największego majątku i popularności. Jesteś weneckim kupcem. Masz małą posiadłość, która przynosi Ci stały, lecz tylko niewielki dochód. Szybko musisz zabrać się za poszukiwanie większego zarobku. Na szczęście, masz dwa statki – zaczyn przyszłej potęgi morskiej.

Początki są trudne. Swoją uwagę dzielić musisz między handel a odkrywanie kolejnych ziem i mórz. A przede wszystkim – miast. Niektóre z nich będą producentami, inne – dużymi odbiorcami. Kupujesz i przewozisz między nimi 18 towarów, wykorzystując różnice między ceną kupna a sprzedaży. Jednak dostępne rynki zbytu nie są workami bez dna i mogą się „zapchać". Wtedy trzeba poczekać, aż ludność danego miasta zużyje zapasy i będzie potrzebowała następnych towarów.

HISTORIA

Gra toczy się w XIV–XV w. Masz dwa obszary działania. Pierwszy to mapa świata, po której przemieszczasz swe jednostki handlowe czy wojskowe. Już pierwszy rzut oka na nią wprowadza w nastrój gier pokroju CYWILIZACJI. Grafika od ostatniego MP nie została specjalnie zmieniona – niestety, nieco utrudnia to rozgrywkę. Drugim obszarem Twego działania jest miasto Wenecja – tu można zająć się polityką, wzmacnianiem swojej popularności, wynajmowaniem najemników czy budową nowych okrętów.



Podstawowym elementem gry jest handel. Kupno i sprzedaż towarów nie stanowi problemu, ograniczenie stanowi tylko ilość towarów i popyt na nie. Najistotniejszy jest jednak transport. Odbywa się on albo morzem – okrętami, albo lądem – karawanami. Bardziej nęcący jest ten pierwszy – okręty są szybsze, a do większości miast można dopłynąć morzem lub rzekami.

Gdy mamy już środki transportu, trzeba jeszcze przetrzeć szlaki handlowe. W MERCHANT PRINCE zastosowano ciekawy chwyt, polegający na „przykryciu" rzeczywistej mapy mapą przybliżoną – w miarę wiernie przedstawiającą tereny wokół Wenecji, ale wraz z oddalaniem się – coraz bardziej niedokładną. Podczas swego ruchu jednostki odkrywają mapę rzeczywistą – dlatego swoją jednostkę do każdego miasta najpierw musisz doprowadzić „ręcznie", a dopiero potem wyznaczasz stałą trasę. I tu dochodzimy do drugiego świetnego patentu, jakim jest możliwość zaprogramowania ruchu jednostek. Wystarczy wybrać kolejno miasta (maks. 4), do jakich dany okręt czy karawana ma dotrzeć, i towary, jakie mają zostać tam zakupione.

Oprócz handlu istotne są wpływy polityczne (w weneckim senacie) oraz religijne (wśród kardynałów). Na dworze weneckim możesz pozyskać senatorów (czytaj: przekupić ich) i dzięki nim uzyskać stanowisko w radzie królewskiej (wiąże się to z dodatkowymi dochodami). A jeśli zyskasz odpowiednio duże poparcie, to możesz nawet zostać wybrany dożą Wenecji. Pozyskanie poparcia kardynałów może przynieść korzyść dopiero po obsadzeniu tronu papieskiego „swoim" człowiekiem.

ZA, A NAWET PRZECIW

Ta gra budzi we mnie bardzo negatywne emocje. Nie dlatego, że jest słaba czy bezbarwna. Bo nie jest. Ale powodem mej ambiwalencji uczuć jest niezwykle niskobudżetowy remake MERCHANT PRINCE. Tak naprawdę wszystko polegało tu na przystosowaniu gry do systemu Windows. Nie wpłynęło to w większym stopniu na grafikę, a w żadnym – na sens i mechanizmy gry (być może oprócz dodania możliwości generowania losowej mapy – jeśli mnie pamięć nie myli, w pierwowzorze tego nie było). Czy to wszystko jednak upoważnia dystrybutora do dodania „dwójki" po nazwie gry? Niech każdy rozstrzygnie już sam.



Pejotl

PS W 1994 roku oryginalny MERCHANT PRINCE dostał u nas następujące oceny: Grafika 80%, Muzyka 95%, Miodność 90%.

Talonsoft 2001
www.talonsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-Me Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

DBA ON LINE



W powtórkach gracz może szczegółowo zanalizować wszystkie posunięcia, błędy, a także przebieg i wyniki walk

Internet to przyszłość. Nie tylko w dziedzinie handlu, doradztwa czy reklamy, ale i gier. Ciągle jeszcze przyszłość. Na szczęście, już prawie nie zdarza się, żeby jakaś produkt komputerowej rozrywki nie oferował możliwości grania przez kabel czy Internet z innymi żywymi graczami. Jednak produktów wyłącznie netowych jest wciąż niewiele. Ja w każdym razie słyszałem tylko o dwóch. A do tego, żeby na Necie komuś się chciało umieszczać grę strategiczną? I to piękną graficznie? A jednak! Grupa zapaleńców, z przewagą nazwisk rosyjskich, w roku 1999 powołała do życia DE BELLIS ANTIQUITATIS ON LINE, grę opartą na znanym od 11 lat systemie DBA, którego eksperymentalne pokazy odbyły się w 1988 i 1989 roku.

DBA

Pierwsze wydanie przepisów DBA to rok 1990, drugie – 1995. W odmianie netowej korzystano z wersji 1.22, a być może zweryfikowano zasady także wg tych wydanych w 2001 r. przez Wargames Research Group (wersja 2.0 autorstwa Phila Barkera, Richarda Bodley Scotta, Sue Laflin Barker). Pierwotne DBA to prosty schemat historycznej gry figurkowej, obejmującej starożytność i średniowiecze (od roku 3000 p.n.e. po rok 1500 n.e.). Gra ma 310 gotowych list poszczególnych armii, które w prosty sposób odtwarzają około 800 armii historycznych nacji. Dzięki 52–stronicowej instrukcji (początkującym graczom koniecznej nawet w przypadku gry w wersję komputerową) można rozegrać nie tylko pojedynczą bitwę, ale także kampanię czy Wielką Bitwę.





Lista armii budzi szacunek, można nawet znaleźć „naszych"

Wielka, ponieważ zwykłe bitwy są tu rozgrywane pomiędzy dwiema armiami składającymi się tylko z 12 oddziałków. W wersji komputerowej (niecałe 50 MB do ściągnięcia lub darmowy kompakt do zamówienia po kosztach przesyłki, ale jeszcze kilkadziesiąt armii czeka na udostępnienie) bitewki są rozgrywane na 26 planszach (a dodatkowo wybierana krawędź startowa zwiększa liczbę wariantów mapy).

Po wyborze mapki (uwaga na teren, potrafi dopiec!) i krawędzi startowej gracz ustawia swój obóz (jego utrata kosztuje 2 pkt.) oraz jednostki (utrata każdego kosztuje 1 pkt.). Na każdym etapie gracz dysponuje 1–6 pkt. akcji. Gra kończy się z chwilą utraty dowódcy (jest przy wybranej jednostce i ginie wraz z nią) lub utracenia przez jedną ze stron 4 pkt. (tzn. 4 jednostek lub 2 jednostek i obozu).

ARMIE

W DBA są wszystkie armie starożytności i średniowiecza, lecz gracz nie ma dużej swobody wyboru liczby poszczególnych rodzajów jednostek (np. kawalerii czy piechoty) w konkretnej armii. Pieczyngowie byli np. ludkiem koczowniczym i jako tacy nie mieli piechoty, u Rzymian przeważała piechota legionowa itd. Te niuanse oddano całkiem nieźle w ustalonych z góry składach armii (można dokonywać niedużych modyfikacji, chyba że pogrzebie się w pliku z listą armii). Wydawcy zapowiadają jednak menedżera, który pozwoli na większą swobodę wyboru.



W grze można tworzyć linię, kolumnę, grupować jednostki, sterowność jest świetna i intuicyjna

W DBA dowodzi się różnymi rodzajami kawalerii (pancerna, zwykła, lekka), piechoty (pikinierzy, włócznicy), strzelców, oddziałów luźnych, artylerii. Każda jednostka ma odpowiednią ruchliwość, siłę walki z piechotą oraz z kawalerią. Do tego dochodzą różne algorytmy zachowania się po klęsce lub zwycięstwie (przymusowy awans jazdy pancernej, wycofywanie się lekkich jednostek zamiast zagłady itp.). Dzięki temu, a także z uwagi na liczne możliwości dodatkowe (np. luźni mogą wspierać z tyłu niektóre jednostki piechoty w walce z kawalerią), gra jest niezmiernie pasjonująca, wciągająca i ciekawa. Przy tym sterowanie jest znakomite, a teren ma duże znaczenie.

REALIA

Można dojść do wniosku, że jest to gra szybka, matematyczna i niezbyt historyczna. Ale trzeba na koniec powiedzieć, że jej podstawowym celem jest umożliwienie uczestnictwa w turniejach oraz ligach, zdobywanie punktów i prestiżu oraz awans w rankingach. Darmowa wersja daje, niestety, możliwość gry tylko w dwie osoby na jednym komputerze oraz gry z Game Masterem. Można także rozegrać pouczające bitewki z mentorem, który wszystko wytłumaczy. Dopiero po opłaceniu składki członkowskiej gracz ma możliwość wkroczenia w cudownie kolorowy (choć niemy) świat turniejowych bitewek widzianych z lotu ptaka.

Uniwersalny rycerz polski herbu Nałęcz



Berger

DBA Online
www.dbaol.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – BRAK
PC WIN'95-Me, 2k Min. Celeron 300, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

THE WAR OF 1812
THE CONQUEST OF CANADA

Amerykanów interesuje wojna toczona przez Amerykanów. Wyeksploatowali już klęskę lądowania w Normandii, kolejne lanie w Ardenach i rzeź wojny secesyjnej. A może tak teraz wojna o niepodległość?

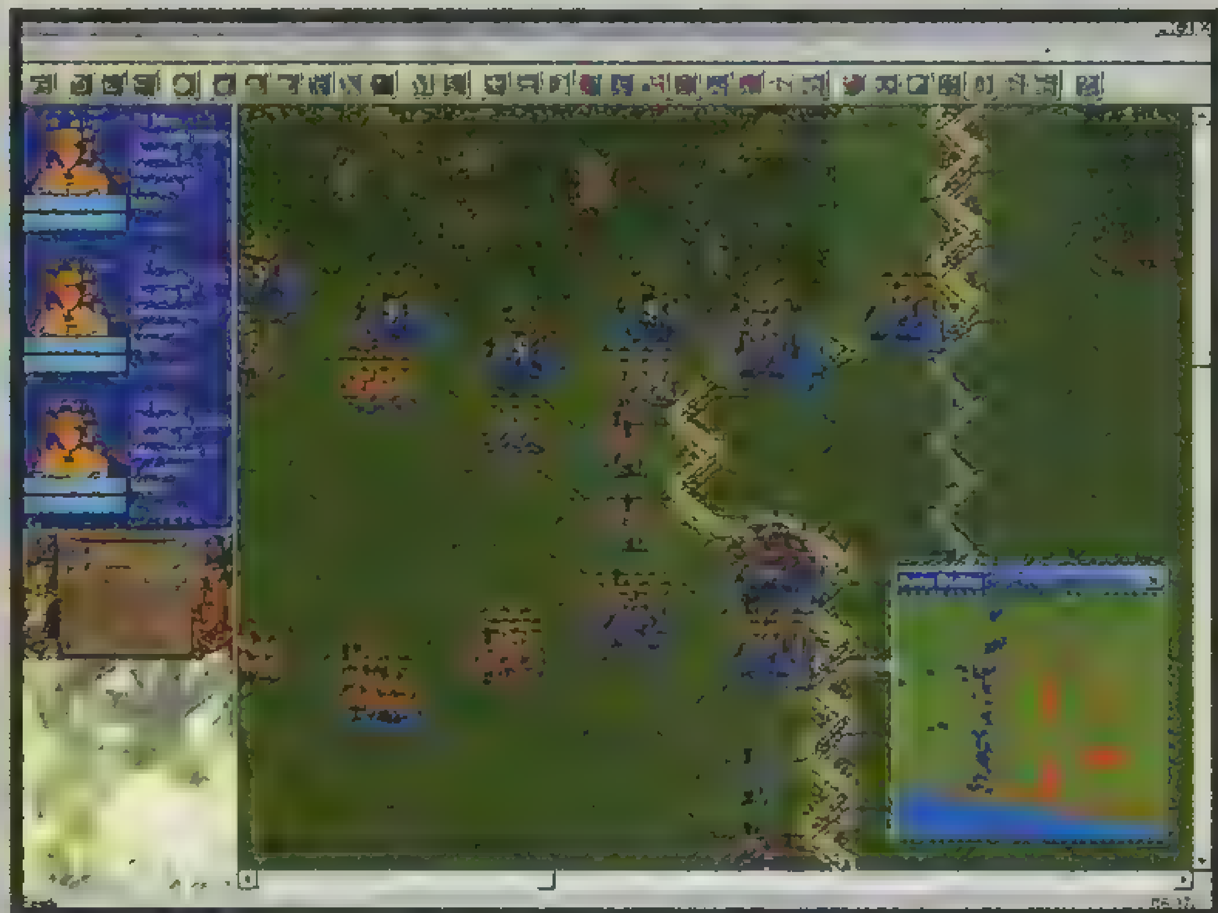
PIECZEŃ Z CZERWONEGO

W czerwcu 1812 r. USA postanowiły dać nauczkę Anglikom za utrudnianie handlu na morzu. W Europie toczyła się wojna z Napoleonem i zarówno Anglia, jak i Francja wymuszały na innych państwach zakaz handlu z przeciwnikiem. (Gwoli ścisłości, omal nie rozpoczęto wojny również z Francją, co najlepiej świadczy o stanie umysłów ówczesnych Amerykanów). Trzeba dodać, że tzw. federaliści z Nowej Anglii niemal wypowiedzieli posłuszeństwo Prezydentowi USA i nie tylko nie dali ani jednego żołnierza, ale nawet nie przepuszczali unijnych transportów. Bowiem wojna ta nie była obroną przed prześladowaniem na morzu. Stany w tym okresie próbowały przyłączyć Florydę hiszpańską, a w swych intencjach uważały za słuszne dołączyć do „macierzy" kawałek Kanady. I tu leży sedno sprawy.



Jedyny rozsądny tryb gry, w którym coś widać – 2D

Czy ktoś zgadnie, które plamy przedstawiają Indian w pióropuszach?



Tak się wg komputera skończyła bitwa pod Nowym Orleanem. Chyba mu benzyny zabrakło!

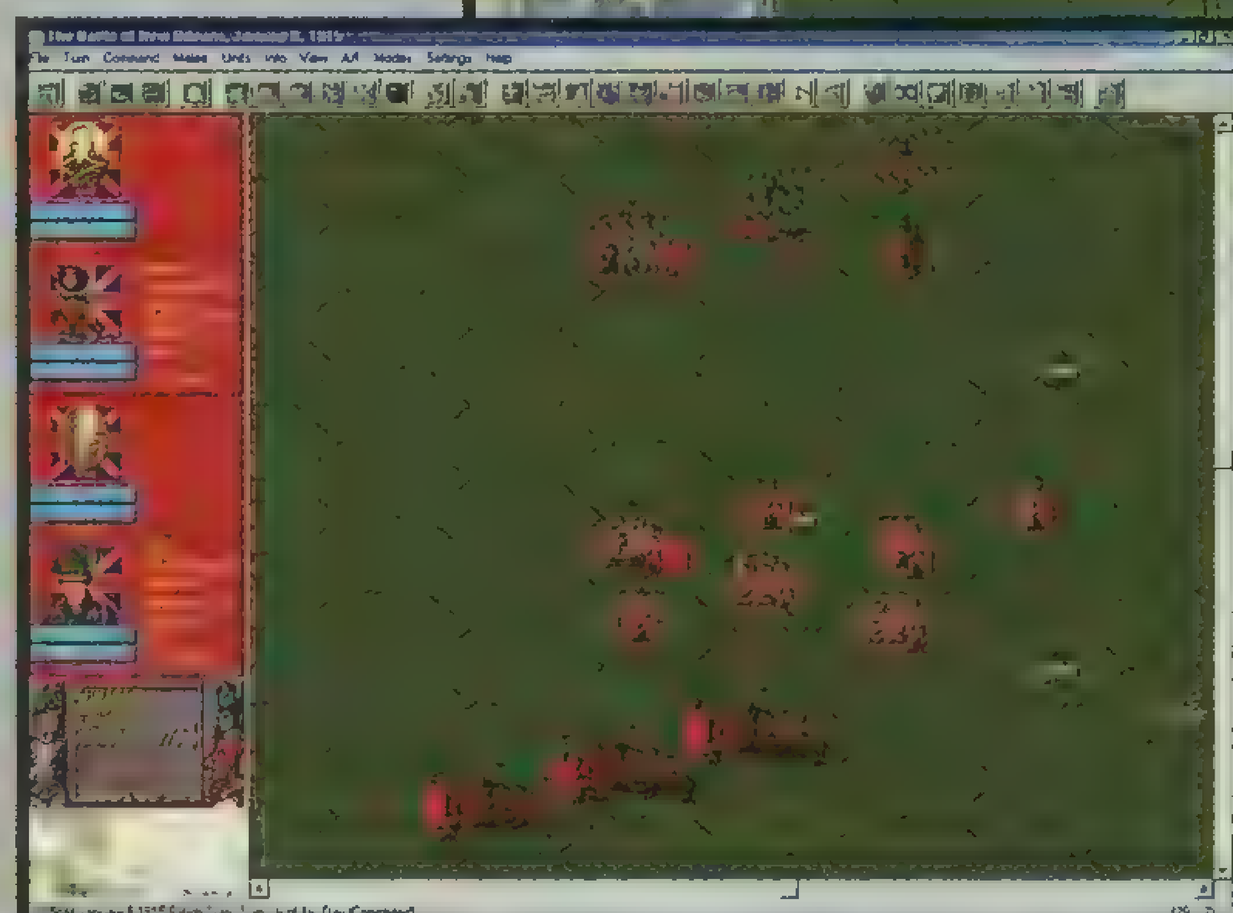
Poboczną „pieczenią" było jeszcze załatwienie kilku plemion indiańskich za ich domniemane konszachty z Anglikami. Jak widać, intencje miłujących pokój Amerykanów były czyste. Jakie by jednak nie były, armia amerykańska, jej kadra oficerska oraz flota okazały się zupełnie nieprzygotowane do walki i prezentowały poziom Landwehry pruskiej po przeprawie przez bagna. Na szczęście dla nich, sytuacja Anglików była fatalna, bo cały wysiłek Korony szedł na walkę z Napoleonem.

QUO ANTE BELLUM

Wojna w Europie nie przeszkodziła Anglii we wprowadzeniu bardzo skutecznej blokady morskiej. Na lądzie walki toczyły się ze zmiennym szczęściem, przeważnie raczej na korzyść Brytyjczyków (a tam, raptem spalili Biały Dom w 1813 r.). Ta śmieszna wojna, toczona przy udziale śmiesznych z naszego punktu widzenia sił, zakończyła się pokojem na początku 1815 r. na zasadzie status quo ante bellum. Obie strony zachowały swoje tereny. Przegrali Indianie, którzy stracili sojusznika w Anglii. Wojna przyniosła zdecydowane korzyści Amerykanom, którzy poczuli, że są silni, bo Anglicy aż tak im nie wtłukli (trochę propagandy i do lat 70. społeczeństwo amerykańskie było przekonane, że wojnę wygrało USA).

KAMPANIA

Gra Mr. Tilly'ego nie odbiega od CAMPAIGN 1776 (na szczęście, Talonsoft nie dopuścił do wydania kampanii rosyjskiej Napoleona). Można rozegrać scenariusz lub kampanię (oraz je dowolnie edytować). W trakcie tej ostatniej decydujemy, jakie działania podejmujemy, od czego zależy rozstawienie sił i jaka będzie plansza. Jest to ciekawy pomysł i tu gra sprawdza się dobrze. Niestety – dobijający jest micromanagement. Jeden oddziałek to kompania licząca od dwudziestu paru do dziewięćdziesięciu paru ludzi lub działon złożony z jednego działa (gra jest rozgrywania na heksach liczących 125 stóp realnego terenu, a tura to 5 minut czasu rzeczywistego). W większych bitwach powoduje to konieczność przesuwania dziesiątków żetonów. Ale i to nie jest najgorsze. Straszna jest grafika. Po prostu w pseudo-3D niewiele widać. To zresztą słabość wszystkich gier tego wydawcy.



Mogę Wam zdradzić, że do końca scenariusza tym Anglikom nie udało się dojść do celu. Zaskoczeni?

SIADA KRZEM

Zupełnie fatalne jest SI. Zajmując dobrą pozycję za umocnieniami, komputer miesza swoje oddziały, przesuwa, mąci. Powstaje chaos, ale i to nie jest najgorsze. Dobijające jest to, że SI w pewnym momencie „siada". Tak! Gdy zrobimy eksperyment, że komputer zagra sam z sobą, to oddziały nie dojdą nawet do pozycji wroga, lecz staną po drodze. Jednym słowem, gra dla zapalonych dłubaczy turowych, mogących zagrać przez PBEM lub Net, bo z kompem trzeba sobie raczej dać spokój.



Kolejny rozmazany widoczek w oddaleniu. I jak tu dowodzić?

Berger

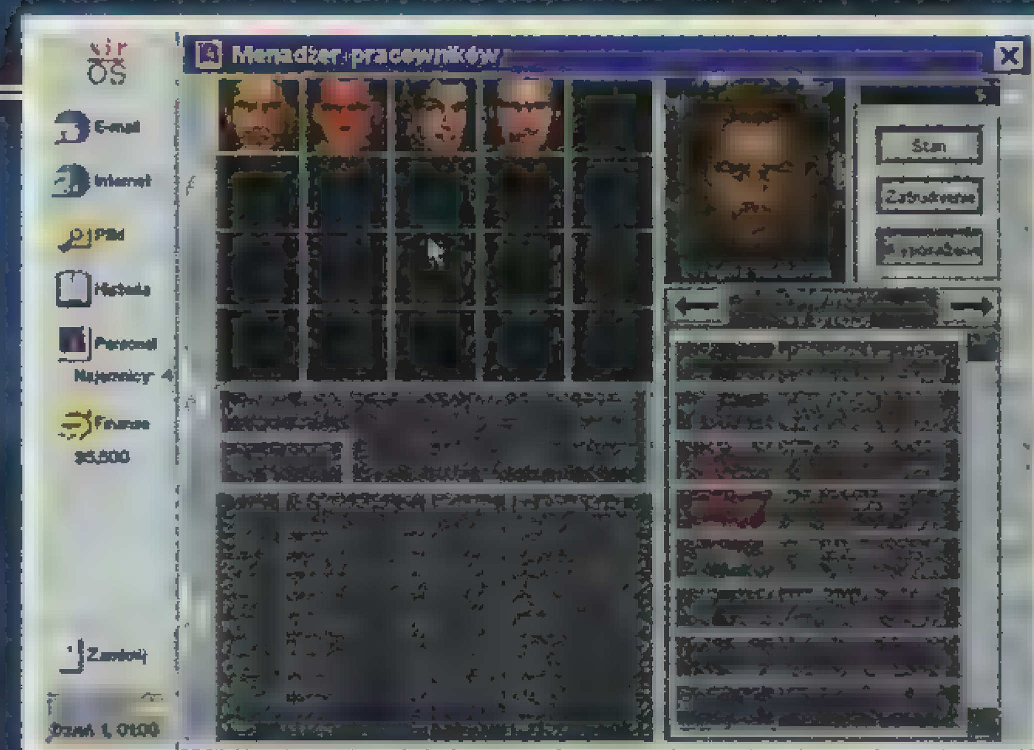
HPS Simulations
www.hpssims.com

DYSTRYBUTOR PL – BRAK
STRONA PL – BRAK
TERMIN WYDANIA PL – BRAK
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

JAGGED ALLIANCE 2,5: UNFINISHED BUSINESS

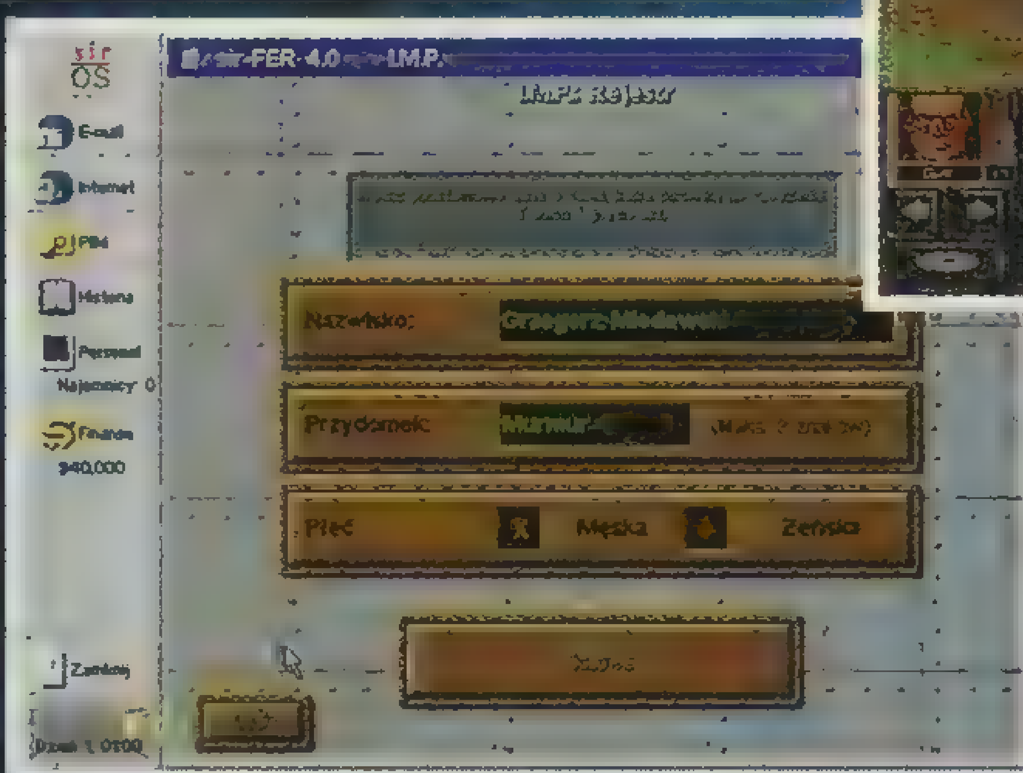
Miło mi skonstatować (i to bez żadnego tam jakiegoś fałszywego zadziwienia!), że oto firma CD Projekt znowu oddaje w nasze ręce kolejną wspaniałą grę w pełnej polskiej wersji językowej. A na dodatek cena tego oficjalnego i legalnego produktu na pewno przyprawi o zawał serca niejednego pirata. I to zarówno tego polskiego szaraczka, wystającego na rodzimej giełdzie, jak i biednych azjatyckich kulisów, opłacających swą krwią, potem i bliżną triady czy też inne mafie ze stadionowego Bazaru Europa, który wciąż stanowi perłę w koronie Polskiej Gospodarki Gawronikowej.



Pokrótce wyjaśnijmy sobie może, o co biega w JAGGED ALLIANCE 2,5: UNFINISHED BUSINESS. Otóż w grze tej wcielamy się w rolę najemnika, który z pomocą jeno kilku tylko zaufanych osobników (acz podobnych sobie pod względem profeski) jest w stanie rozwalić rakiety zagrażające miejscówce zwanej Arulco. Rakiety te należą do obrzydliwie bogatych biznesmenów, którzy przy użyciu siły swej brutalnej chcą zdobyć znajdujące się pod ziemiami tej krainy złoża surowców mineralnych. Może warto jednak dodać, iż przed wojną domową, która ostatnio szargała te okolice, osobnicy ci już eksplorowali wzmiankowane zasoby? Może. Leciem dalej. A w tym locie misję ocalenia istniejącego obecnie status quo zleca nam aktualny przywódca społeczności Arulco, niejaki Enrico Chivaldori. Bardzo miło, że dostaniemy też od tego pana sprzęt niezbędny do wykonania wzmiankowanego zadania. A także krzyżyk na drogę.

Wykonana przez CD Projekt lokalizacja JAGGED ALLIANCE 2,5: UNFINISHED BUSINESS wypadła naprawdę bardzo przyzwoicie. A trzeba zaznaczyć, że polski wydawca miał tu nie lada orzech do zgryzienia, bo do przetłumaczenia było zaiste bardzo dużo tekstu. Przede wszystkim dlatego, że w grze tej oprócz licznych stron internetowych i różnych innych przedstawicielek komunikacji paracyrograficznej sporo informacji otrzymujemy również w postaci gigantycznych objętościowo przesyłek wewnętrznej poczty elektronicznej (czyli po prostu e–maili). Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że nazwy występującej tu broni brzmią wreszcie „po polskiemu". Nie może więc być już sytuacji, że pytaniem, do czego służy dany kawał gnata, gracz sam zakombinuje się na śmierć, zamiast użyć wzmiankowanego urządzenia do oczyszczenia sobie swojej prostej drogi do celu. Przy okazji opracowania tych ton ciągów alfanumerycznych nie obyło się oczywiście bez drobnych litrówek. Jednak mocno podkreślam słowo DROBNYCH! No bo przecież przewałka „radę" na „racę" raczej nie jest jakimś niewybaczalnym błędem i znaczenia wyrazu domyślić się można.





Bardzo fajnie wypadli polscy aktorzy, wcielający się tu w postacie występujące w grze. Choć, powiem szczerze, czasem miałem nieodparte wrażenie jakbym grał w zlokalizowaną wersję... BALDUR'S GATE (pomysł na konkurs, dlaczego takie miałem uczucie, udostępniam nieodpłatnie twórcom telewizyjnych „Miliarderów":) Natomiast duże brawa należą się lokalizatorom za zachowanie we wzmiankowanych tekstach dowcipnego klimatu wypowiedzi. Jedna rzecz mi się tylko nie podoba. Otóż, gdy wpisujemy nazwiska graczy, nie mamy możliwości użycia polskich literek! I tak na przykład w moim wypadku zamiast Młodawski musiałem się wpisać Mlodawki, a strasznie tego nie lubię! Ale poza tym lokalizacja jest naprawdę ekstra i jak najbardziej profesjonalna!

Uważam, że za cenę, jaką zaoferował za ten produkt CD Projekt, każdy (a nie tylko ten, kto grał w poprzednie części JA) może skusić się na ten zakup. Aha, zapomniałbym, że na drugiej płycie znajdziecie dodatkowe mapy!!!

Murmur



Nie ma to jak flakowa kamizelka - flak tu, flak tam



„Małe gadki" nie powinny być domeną piarów – więc miej dla każdego kilka miłych słów

JoWood Productions
www.jowood.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 62 MB RAM

OCENA: 8/10

[illegible]

SZACHY 2001 PL

Dystrybutor chyba się wstydzi tej gry, ponieważ SZACHY 2001... nie figurują na jego domowej stronie! Zastanawiałem się nawet, czy nie mam do czynienia z „dustrybutorem" – sypiącym tylko kurz w oczy i wciskającym nam SZACHY 98, tyle że w nowym opakowaniu? Ale nie.

Przede wszystkim twórcy wzbogacili oprawę graficzną, dodając kilka nowych rodzajów szachownic i figur, nowych grafik i ramek. Mamy możliwość rozmowy podczas rozgrywki (taki minichat) oraz automatyczne poddanie się czy proponowanie remisu. Po zakończonej partii można natychmiast rozpocząć następną, bez konieczności przerywania i nowego połączenia. Interface zapamiętuje wcześniej używane numery IP. Dodano nowe zadania i przykładowe partie, a przede wszystkim – możliwość samodzielnego tworzenia zadań szachowych.

Możemy tu zagrać zarówno z komputerem, jak z żywym graczem (LAN, Net). SI ma 10 poziomów trudności, tak aby każdy mógł dać komputerowi mata. Przewidziano specjalny tryb dla początkujących. Program podpowiada najlepsze rozwiązania i pokazuje pola, na których ustawić można wybraną figurę. Jednak i osoby bardziej wymagające znajdą coś dla siebie. Tyle że na dalszych poziomach trudności – powyżej V przeciętny zjadacz chleba nie ma czego szukać. Gra otwiera się w zwykłym windowsowym oknie, które można dowolnie skalować, a więc, kiedy przechodzi wścibski szef czy rodzic, wprawnym ruchem da się je zrzucić do paska.





Oprawa graficzna jest niezła. Rozgrywkę podziwiać możemy w dwóch podstawowych widokach: płaskim – klasycznym, rodem z plansz turniejowych, i trójwymiarowym. Nasze widzimisię zaspokoimy, dobierając – wg uznania i bystrości wzroku – rozmiar planszy i figur, ich kształt, kolor, a nawet obrazek z tłem.

Opcji „muzyka" nie zaobserwowałem. I całe szczęście. Jak komuś tego brakuje, to może sobie iść do filharmonii. Dźwięki natomiast są na życzenie – od zwykłego „bip", znaczającego ruch, do serii różnych rżeń, brzęków, ciachów i tupnięć, mających zaakcentować, że to, czym właśnie się ruszyliśmy, to nie hetman tylko skoczek.

Podsumowując, gra jest więcej warta niż świeczki. A panów: Euwego, Botwinnika, Steinitza spieszę zapewnić, że dobre wzorce do dziś są powielane. Jak coś stare, to nie musi zaraz być złe.

Karalusio

Techland
www.techland.com.pl

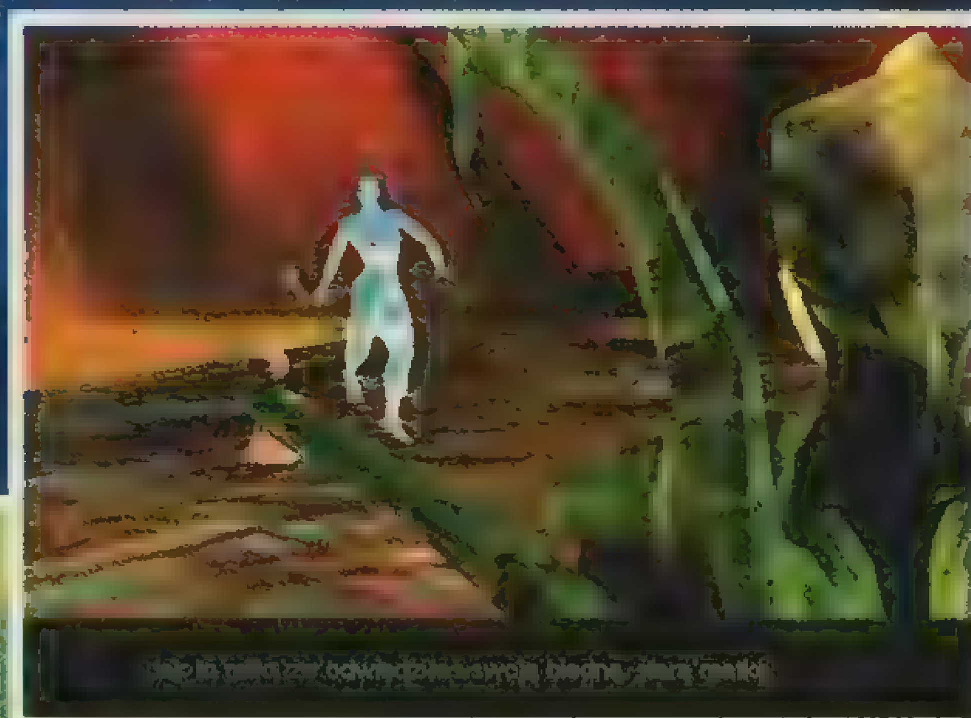
DYSTRYBUTOR PL – TECHLAND
STRONA PL – www.techland.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL

W SS 87 mieliście okazję przeczytać recenzję wspaniałej gry GIANTS. Nie będę się już rozwodził nad fabułą, tylko od razu przejdę do samej lokalizacji. Chyba mi to wybaczycie?

Pierwsza rzecz, jaka rzuciła mi się w oczy, to że w instrukcji podana jest klawiszologia, która w żaden sposób nie jest podobna do domyślnych ustawień w grze. Nie wiem, dlaczego tak jest, ale niewątpliwie jest to błąd. Reszta instrukcji została przygotowana naprawdę dobrze, mimo że jest to pozycja niewielkich rozmiarów. Przejdźmy jednak do samej gry. Szanowny kolega Mamut obawiał się trochę tej lokalizacji. Muszę stwierdzić, że chyba niepotrzebnie. Grałem w obydwie wersje GIANTSÓW. Prawdę mówiąc, bardziej podobała mi się ta angielska, jednak polska również została przygotowana bardzo dobrze. Oczywiście, niektóre nazwy brzmią tu śmiesznie, jednak nie jest to już wina ludzi odpowiedzialnych za lokalizację. Po prostu, język niektórych rzeczy przetłumaczyć na nasz tak, aby były zrozumiałe, po prostu się nie da. Aktorzy, którzy wcielają się w postacie z gry, dobrani zostali moim zdaniem wyśmienicie i wspaniale wczuli się w odgrywane tu role. Zachowują się zawsze odpowiednio do sytuacji. Nie zauważyłem lub po prostu nie rzuciły mi się na uszy momenty, w których np. podczas napiętej sytuacji postać mówiłaby, jakby była na pikniku.





Podsumowując, CD Projekt po raz kolejny spisał się naprawdę dobrze. Chyba najbardziej cieszy mnie fakt, że mimo zlokalizowania GIANTS nie stracił prawie nic na klimacie, choć wiadomo, że lokalizowane produkty rzadko kiedy dorównują oryginałowi. A i cena jest jak najbardziej kusząca, niecałe 30 zł za dwie płytki w kartonowym pudle! Super!

Murmur





Interplay
www.interplay.com/giants

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 350, 64 MB RAM

OCENA: 9.5/10
LOKALIZACJA: 8/10

Okazuje się, że można wydać znakomitą grę w znakomitej oprawie, a w dodatku po dość przystępnej cenie. O jakości „taktycznego" FALLOUTA nie trzeba chyba przekonywać nikogo. A jakby się taki niedowiarek znalazł, to niech sięgnie do swego podręcznego archiwum i przeczyta tekst spółki autorskiej Mamut& Froggera (SS 90). Jednak nasz nieoceniony CD Projekt postanowił ten „prawie ideał" poprawić i spolszczył FALLOUT TACTICS.

Lokalizacja wyszła bardzo dobrze. Na tle zalewających ostatnio nasz rynek innych produkcji ze znaczkiem PL w tytule, które poziomem tłumaczenia zwykle nie przewyższają zbytnio poczynań stadionowych kulisów, wypada wręcz rewelacyjnie. Owszem, tu i ówdzie znajdzie się jakaś literówka czy nie najlepiej dobrane słowo, zas niektóre teksty pozostały w oryginalnym brzmieniu. Dotyczy to głównie przerywników filmowych – poza dodaniem polskiej narracji nie zostały one zmienione. Czasem również jakiś „brat stali" rzuci wiązankę po angielsku. Zdarzają się również rozmaite przeinaczenia (mały konkurs: kto to jest „Członkowy"? Odpowiedź w instrukcji do gry:) Generalnie jednak wszystko jest w porządku. Polskie teksty są klimatyczne, zabawne i przejrzyste. I tak trzymać!

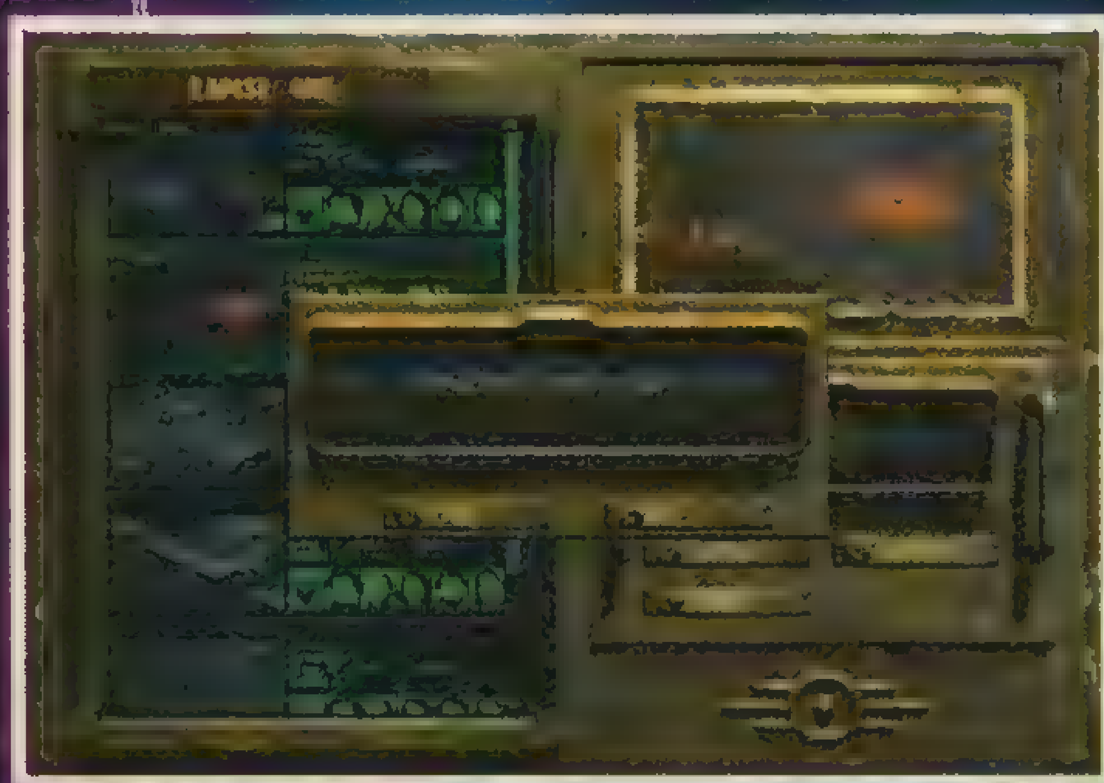
Świat FALLOUTA zawsze był ponury, brutalny i bardzo wulgarny (w F2 można było czerpać korzyści z nierządu własnej żony). Nic dziwne więc, że w trybie nieocenzurowanym postacie będą wyrażały swoje emocje dość żywiołowo. To mięcho trzeba było przetłumaczyć. Znając tendencję polskich tłumaczy do nadużywania jednego popularnego zwrotu, bałem się, czy nie wyjdzie z tego jedna wielka k... Ale nie! I wspaniale! Postacie mają bardzo szeroki repertuar przekleństw, i to doskonałe dopasowany do ich powierzchowności i „charakteru". Żałuję, że ze względu na szeroki przedział wiekowy naszych czytelników nie mogę podać przykładów.





FALLOUT TACTICS PL





Do nagrania dialogów zatrudniono mniej znanych aktorów. I wyszło to na dobre (może bardziej się starali?). Szefowie CD Projektu bardziej uważali na castingu i w rezultacie głosy są bardzo dobrze dobrane do charakterów postaci. A poza tym są czyste i nie kojarzą się zbytnio z konkretnymi postaciami filmowymi, co ułatwia się wczucie w świat gry (taki np. Kobuszewski zawsze kojarzył mi się z rolami komediowymi i jego głos kompletnie nie pasował do postaci dostojnego mentora).

Kupując FALLOUT TACTICS PL, stajesz się posiadaczem całego pakietu. Oprócz „podstawowej" gry w pudełku znajdziesz również oryginalne wersje FALLOUTA 1 i 2. Wszystkie w modnych ostatnio, dostojnie prezentujących się na półce opakowaniach DVD. Te gry to prawdziwy skarb. Dwa świetne RPG-i stanowią cenny „prezent" dla starych graczy. Młodszym zaś pozwolą lepiej wczuć się w klimat nowej gry (spojrzenie z drugiej strony barykady) i dostarczą setek godzin świetnej zabawy. Ale to jeszcze nie wszystko, gdyż do zestawu dołączony został również trzeci – bonusowy, na którym znajdziesz wiele ciekawych bajerków. Oprócz setek zdjęć i artworków są tam m.in. dodatkowa misja i „papierowa" wersja gry. (Tę ostatnią już wkrótce dokładniej zajmiemy się w dziale „Z kronik RPG").

Nie ma jednak róży bez kolców. Przede wszystkim do pudełka nie zmieściła się już tradycyjna instrukcja. Zamiast niej znajdziemy tu tylko 64-stronnicowy „bryk" małego formatu. Mnie to osobiście nie przeszkadza, bo lubię dane przyjmować w jasnej, zwięzłej formie. Ale tradycjonaliści, kochający w kółko czytać: „zapis gry – służy do zachowania stanu gry", mogą poczuć się zawiedzeni.

Drugi przytyk tyczy się opakowań płyt. Są super, ale tylko do DVD, które mają tak wielką pojemność, że wszystko mieści się na jednym kompakcie. CD Projekt postanowił zaś, iż do takiego pudełka upchnie aż cztery cedeki. Efekt jest taki, że płytki wypadają i trudno jest wyciągnąć je bez ubrudzenia. W zasadzie, wypadałoby je przełożyć do jakiegoś opakowania zastępczego.



Wszystko to jest jednak niczym przy masie wspaniałych zalet FALLOUT TACTICS PL. Gra oceniona przez nas na 9,5 w polskiej wersji językowej, dwa starsze hity, „papierowy" PRG i jeszcze troszeczkę. A wszystko to za 99 PLN!

Ator



14 Degrees East/Interplay
www.joinbrotherhoodofsteel.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM
OCENA: 9.5/10
LOKALIZACJA: 10/10

HALF-LIFE GENERACJA PL

Wydana kilka lat temu gra HALF-LIFE w błyskawicznym tempie zdobyła sobie uznanie graczy. Znakomita grafika, oryginalna fabuła i mnóstwo zaskakujących rozwiązań – prawdziwie świeży powiew w światku FPP. Jeżeli ktoś z Was w to jeszcze nie grał, to teraz ma znakomitą okazję, by nadrobić zaległości przy okazji zapoznawania się ze spolszczonym pakietem GENERACJA, w skład którego wchodzi oryginalna wersja H-F, jej rozwinięcie sieciowe COUNTER STRIKE oraz oficjalny dodatek OPPOSING FORCE (wymagający zainstalowania oryginalnej gry). Każda z tych gier mieści się na jednym kompakcie, każda też oferuje nieco innego typu zabawę.





Nie będę tu rozpisywał się na temat fabuły i walorów HALF-LIFE, bo i tak zapewne wszyscy z grubsza wiecie, o co w tej grze chodzi. Jak nie z własnego doświadczenia, to przynajmniej z lektury entuzjastycznych tekstów w prasie komputerowej. Znakomita rozrywka, pomimo iż efekty, które robiły na nas tak wielkie wrażenie jakiś czas temu, dziś już aż tak nie imponują. Niemniej przejście HALF-LIFE powinno być obowiązkowym punktem programu każdego miłośnika gier FPP. OPPOSING FORCE... Cóż, klasyczne rozszerzenie. Znajdziecie tu mnóstwo dobrej zabawy na poziomie oraz, oczywiście, szereg nowych elementów, map, broni i przeciwników. Fabuła jest nieco mniej spójna i oryginalna niż w części podstawowej, lecz w dalszym ciągu pozytywnie wybija się na tle innych podobnych gier. No i w końcu COUNTER STRIKE. Będzie on zapewne najciekawszym kąskiem dla amatorów mocnych wrażeń, jako że jest to pozycja nowa. W odróżnieniu od H-L i H-L:OF tutaj mamy do czynienia z jak najbardziej współczesnym klimatem – wcielasz się tu bowiem w rolę członka oddziału antyterrorystycznego, nie zaś w przyszłościowego żołnierza. Oczywiście, gra wykorzystuje ten sam engine co poprzednie jej części (tylko z lekka podrasowany). Zaprojektowano ją przede wszystkim z myślą o rozgrywkach przez Internet, choć można również spróbować gry po sieci lokalnej, ale to już nie ta zabawa, bo i ludzi mniej. Jeżeli natomiast w ogóle nie masz dostępu do sieci, nie pozostaje w zasadzie nic innego, jak tylko skończenie... treningu, oferowanego jako jedyny tu tryb singleplayer. To oczywiście niezbyt dobre rozwiązanie – tylko narobisz sobie smaku na pełną wersję rozgrywki. No, ale cóż – takie nastały czasy, że bez stałego łącza ciężko jest żyć.



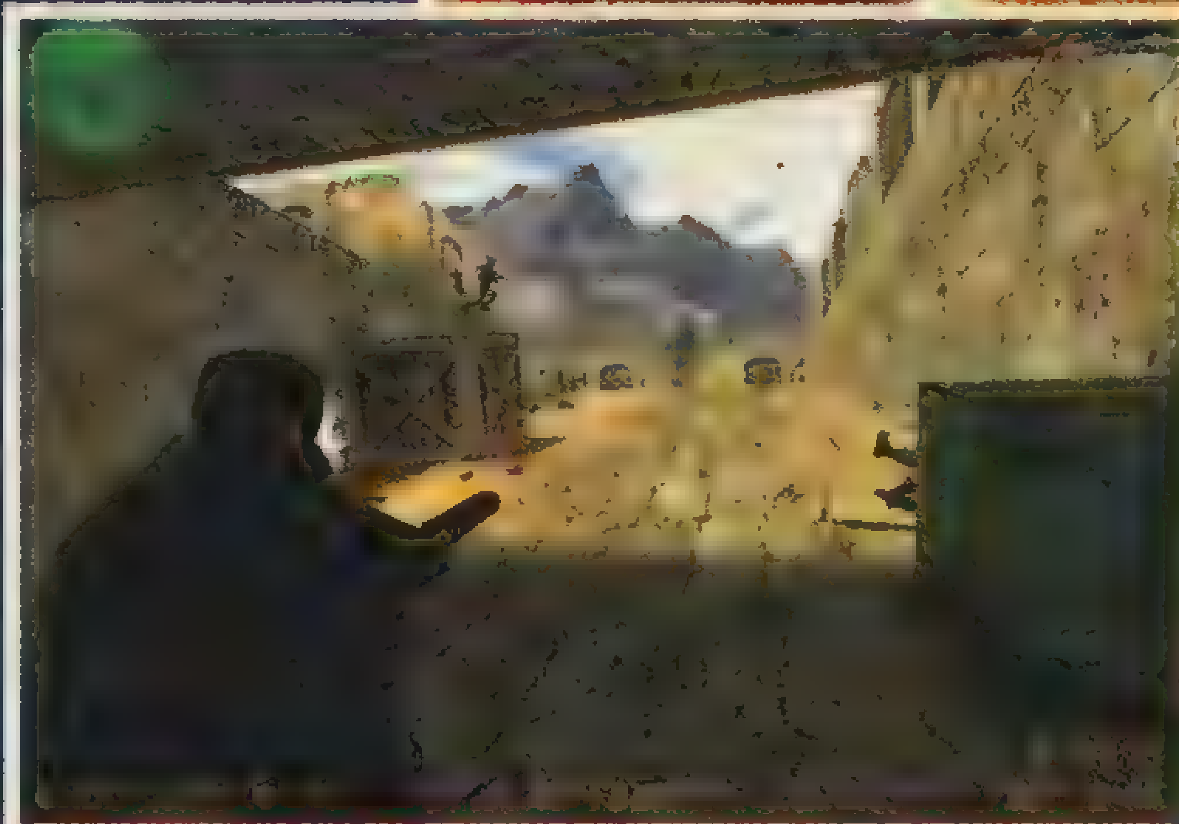
Główną zaletą COUNTER STRIKE'A jest niezwykle wierne odwzorowanie uzbrojenia używanego przez jednostki antyterrorystyczne. Znajdziemy tu wszystko: od pistoletów, poprzez dubeltówki, a skończywszy na karabinach snajperskich. Te ostatnie są szczególnie kuszące ze względu na świetnie wykonane tryby celowania (podobny oferował HITMAN). Jak wkrótce się przekonasz, szybkie strzelanie nie jest jedyną rzeczą, której będziesz tu musiał się nauczyć – ratowanie zakładników to zabawa zespołowa i dobrze przemyślany plan jest równie ważny (a może i ważniejszy) niż zdolności pojedynczego strzelca. Znajdziesz tu również drobny akcent ekonomiczny – za wykonane części zadania otrzymujesz wynagrodzenie w twardej walucie, zaś za używany ekwipunek musisz płacić (np. za amunicję). Dzięki temu musisz trochę zastanawiać się nad tym, co robisz – bieganie i sianie seriami po wszystkim po prostu się nie opłaca.





COUNTER STRIKE to bardzo atrakcyjna gra, choć trzeba przyznać, że w polskich warunkach cieszenie się nią jest mocno utrudnione. W połączeniu z H-L i H-L OPPOSING FORCE stanowi jeden z najbardziej interesujących kompletów, jakie ostatnio pojawiły się na naszym rynku – nawet jeżeli jeszcze nie masz dostępu do Netu, możesz ukończyć dwie z trzech gier i spokojnie poczekać na podłączenie. Jest bowiem na tyle ciekawą pozycją, że na pewno nie zestarzeje się zbyt szybko.

Frogger



PS W pudle z grą był jeszcze zaj... ceramiczny kubek. Polecam:)

Sierra
www.sierra.com
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 128 MB RAM

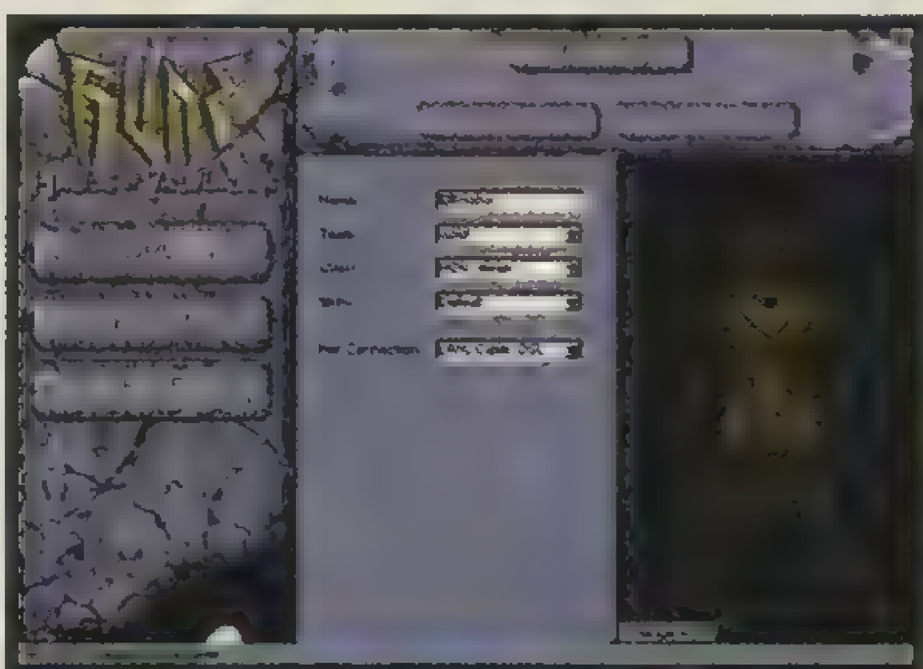
OCENA: 8.5/10

RUNE: HALLS OF VALHALLA

Valhalla. Raj Północy. To tutaj trafiają dusze wikińskich wojowników poległych na polu bitwy. A jak najchętniej spędzają wieczność? Oczywiście, z orężem w dłoni! I najlepiej w towarzystwie podobnych zabijaków.

MULTIRUNY

RUNE: HALLS OF VALHALLA to dodatek multiplayer do wydanego w ubiegłym roku RUNE. Jednak rozszerzenie to dość nietypowe. Przede wszystkim, do prawidłowego działania nie wymaga oryginalnej gry. Po drugie, dostajemy tu TYLKO elementy multiplayer (33 mapy – w tym 7 stworzonych przez fanów, dwa nowe mody, 16 skór – w tym kilka przyjemnych dla oka kobitek, choć z drugiej strony, co tu robią Mongołowie i piraci?), nie ma ani jednej dodatkowej misji singla! Przyznam, że to dość dziwna taktyka. W końcu RUNE to gra wybitnie jednoosobowa!



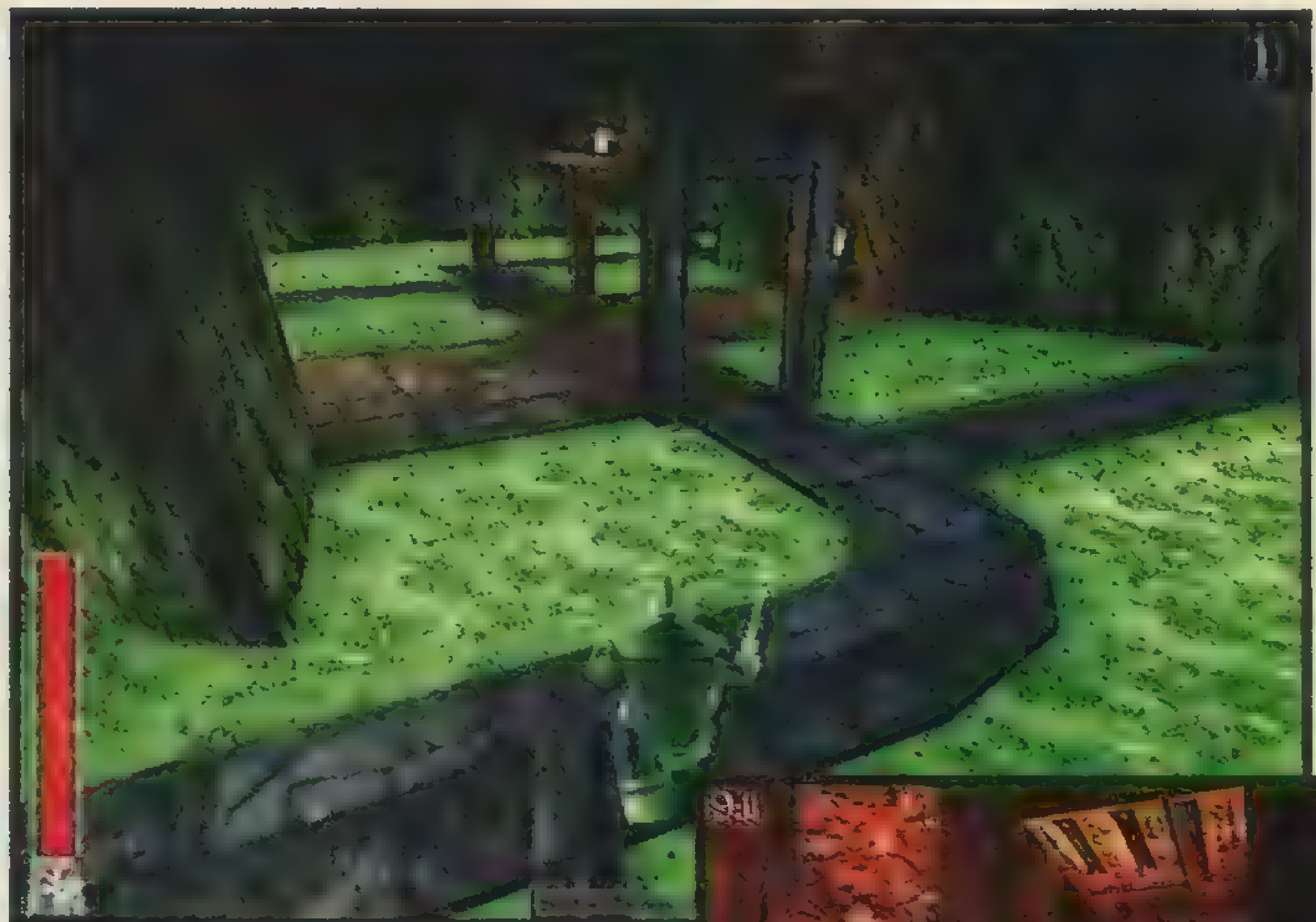
BIEG Z FRAGMENTEM CIAŁA

Z podstawowej wersji gry przeniesiono tu dwa tryby multiplayer: deathmatch oraz team deathmatch. Nowe mody to headball oraz arena. Pierwszy z nich polega na... zbieraniu rozkawałkowanych fragmentów przeciwników i umieszczaniu ich w wyznaczonych miejscach mapy. Brzmi to dość makabrycznie, ale zabawa jest niezła. Przynajmniej przez kilka pierwszych minut, bo później bardziej zauważalne stają się wady takiego pomysłu. Jest to oczywiście modyfikacja klasycznego capture the flag, jednak w odróżnieniu od niego nie wymusza jakiejkolwiek współpracy. Oczywiście, jest to mile widziane, jednak ze względu na pojawianie się „flagi" w losowym miejscu (w końcu, trudno przewidzieć, gdzie zasieczemy wroga) niemożliwe staje się opracowanie jakiejkolwiek strategii i rozgrywka zamienia się w bezładną bieganinę z fragmentami ciała w ręku. Mod ten ma jeszcze inny dość irytujący minus – algorytm RUNE preferuje podnoszenie broni. Gdy na ziemi znajduje się ręka, głowa i oręż przeciwnika, nasz bohater w pierwszej kolejności złapie więc za uzbrojenie. Potem trzeba je wyrzucić i schylić się ponownie – w sytuacji zagrożenia dekapitacją taka gimnastyka jest irytująca i niebezpieczna.



KOLEJKA

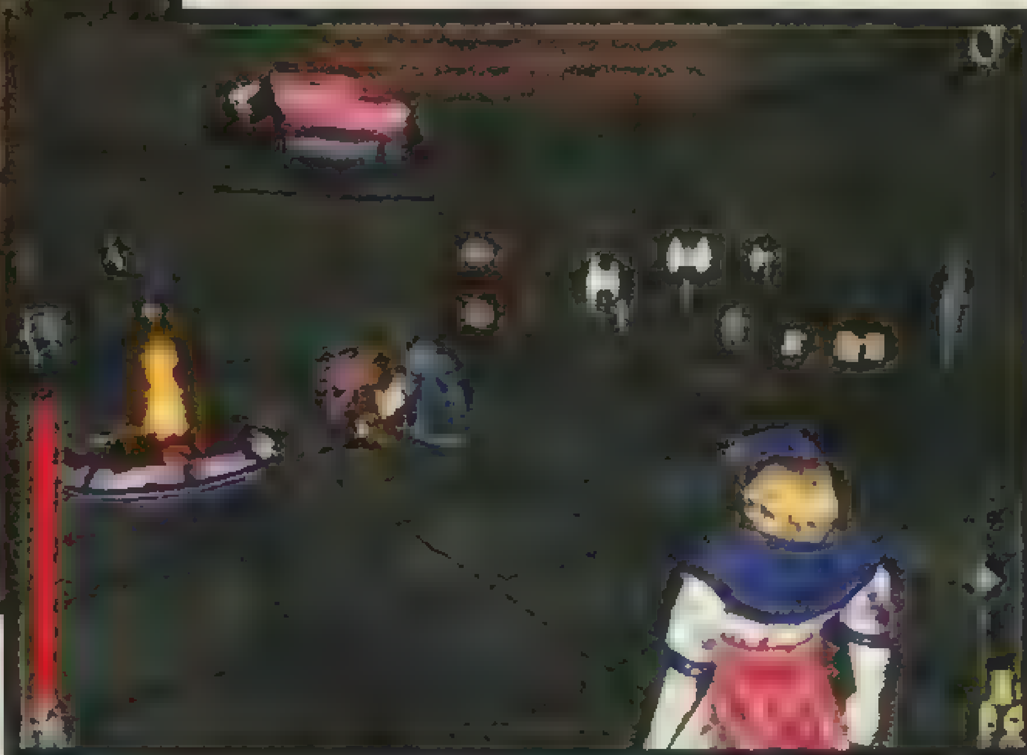
Drugi tryb to arena. W gruncie rzeczy jest to modyfikacja team deathmatch – na dany poziom trafiają równocześnie dwie drużyny (od jednej do czterech osób). Po starciu naprzeciw zwycięzcy staje kolejny zespół z kolejki. Owszem, pomysł niezły, jednak wykonanie ciut gorsze. Od strony formalnej nie ma tu się do czego przyczepić, wszystko działa bez zarzutu. Jest tylko jedno „ale" – oczekiwanie w kolejce do wejścia na arenę jest potwornie nudne. Fakt, można podglądać walczących czy też potrenować rzucanie nożami, ale co z tego? Nuda i już. Multiplayer powinien przynosić ze sobą przede wszystkim akcję, a nie uczyć kolejkowej cierpliwości.





Nie da się ukryć, że KOMNATY VALHALLI nie wywarły na mnie wielkiego wrażenia. Wydaje się jednak, że wbrew pozorom nie jest to wina autorów (a przynajmniej nie do końca). Głównego powodu miernej atrakcyjności tego dodatku upatrywałbym w pierwotnej koncepcji RUNE – jest to wszakże gra z maksymalnie uproszczonym systemem walki, niezbyt urozmaiconym uzbrojeniem (owszem, jest ono różnorodne wizualnie, ale na tym koniec) i dość prostym modelem fizycznym bohatera. Jednym słowem, mamy tu do czynienia z niezłą podstawą gry singleplayer – i w tej roli, owszem, RUNE spisuje się znakomicie. Natomiast robienie z niej na siłę gry multiplayer, jak widać, nie jest zbyt dobrym pomysłem (niech świadczy o tym fakt, że nieprzyzwoicie często zdarzały mi się lagi – i to na półmegabitowym łączu stałym!). Zresztą, statystyki mówią same za siebie – równocześnie w sieci znaleźć można kilkudziesięciu (no, może w porywach trochę ponad setkę) użytkowników, zaś mody Arena i Headball są wykorzystywane w znikomej liczbie przypadków. Jak widać, nie ze wszystkiego można zrobić multiplayer...

Pooh



GodGames
www.runegame.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 5/10



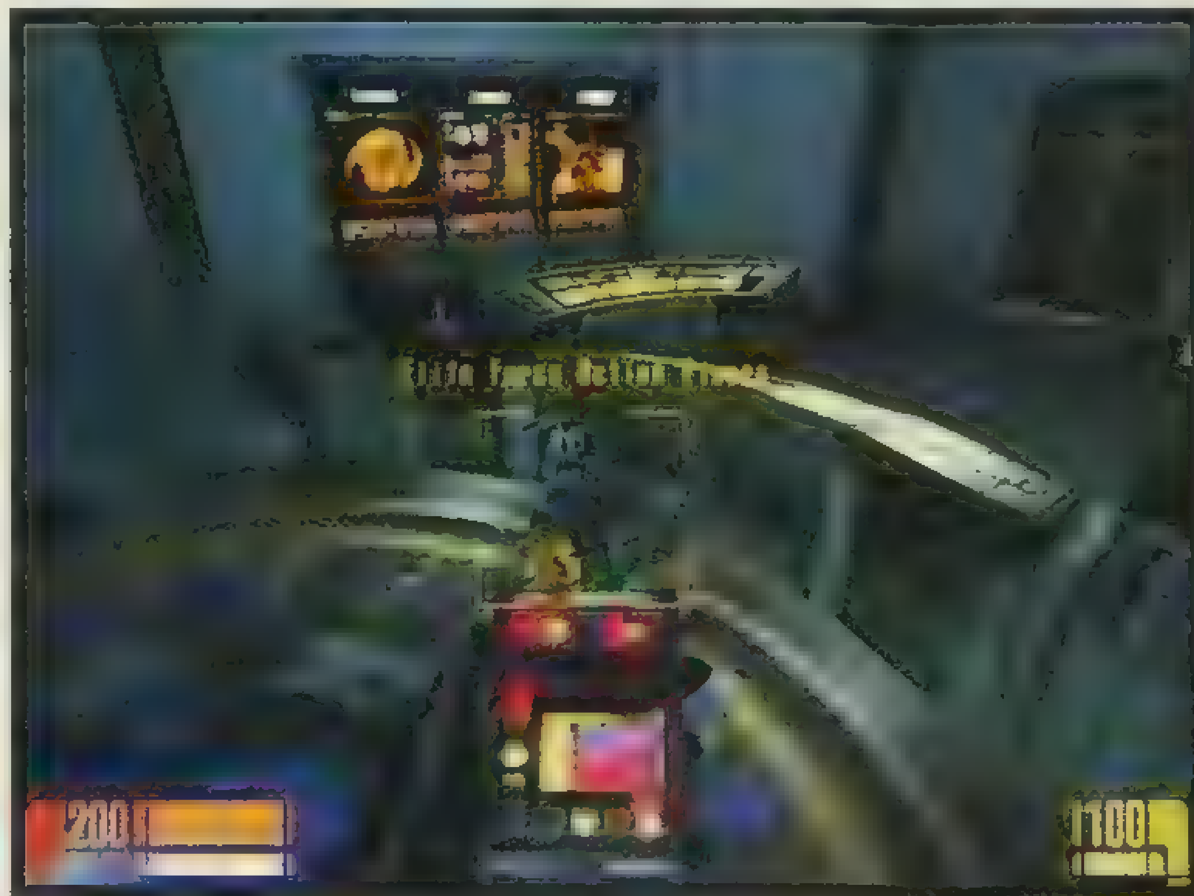
STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE EXPANSION PACK

Jesienią ubiegłego roku ST: VOYAGER ELITE FORCE wywołał sensację. Wydawało się już, że jedyną dobrą strzelaniną AD 2000 będzie SOLDIER OF FORTUNE, tymczasem objawił się mu mocny konkurent. I to z której strony! Kolejne licencyjne gry „trekowe" jedynie dyskontowały sukces serialu, nie wnosząc żadnych nowości. EF zmienił tę sytuację – otrzymaliśmy jedną z najlepszych gier FPP singleplayer w historii. Teraz nadszedł czas na pakiet ją rozszerzający. Składa się on z dwu elementów – rozszerzeń do singla oraz dodatkowych elementów multiplayera. Zacznijmy od trybu gry wieloosobowej.



Holomatch oferuje przede wszystkim 20 nowych map, w tym kilka opracowanych przez fanów gry. Jest także jeden nowy tryb oraz kilka modyfikacji tych już istniejących. Nowość owa to „asymilacja" – jedna drużyna wciela się w Borga, ma nawiązać bliski kontakt z przeciwnikami i przemienić ich w członków Wspólnoty. Gracze ci poruszają się wolniej, mają ograniczone możliwości ataku, ale mogą się teleportować. Szansą ludzi jest likwidacja królowej Borg – rola ta jest przydzielana jednemu z dronów.

Wśród nowych opcji modów znajdziemy m.in. „action–hero" – jeden z graczy otrzymuje dopalone uzbrojenie i energię. Każdy, kto go zlikwiduje, ma 5 fragów zamiast jednego. Tylko że każdy w miarę przyzwoity zawodnik jest w tej postaci niezwyciężony :) Kolejna opcja to „dezintegracja" – zawodnicy są wyposażeni w zmodyfikowane egzemplarze compression rifle. Przeciwnik ginie tu po jednym trafieniu, więc gra staje się bardzo dynamiczna. Podczas „eliminacja" zabity zawodnik nie może się odrodzić przed końcem gry – ot, taki błyskawiczny turniej. Ostatnia opcja to „specjalizacja" – poszczególni członkowie drużyny (stosowanie tej modyfikacji do deathmatchu nie ma sensu) przyjmują jedną z 6 specjalności (lekarz, snajper, szturmowiec itd.). Różnice ograniczają się właściwie do rodzaju noszonej broni. Niestety – to nie COUNTER STRIKE... W sumie, multiplayer wypada poprawnie – ale tylko poprawnie. Większość z tych modów powinna trafić od razu do podstawowej wersji gry, ewentualnie być udostępniona bezpłatnie w Sieci. Są tu jednak także dodatki do singla – może one uzasadniają sens wydania tego dodatku?





Umieszczono je wewnątrz jednego dużego modu, nazwanego „Wirtualny Voyager". Niestety, będzie on atrakcyjny chyba tylko dla zagorzałych fanów serii. Można tu bowiem, uwaga, pospacerować z trikoderem w ręku po pokładzie USS Voyager! Jazda turbowindami, czerwony alarm, grzebanie w prywatnych zapiskach członków załogi (ale dopiero po zdobyciu szyfrów) czy możliwość odpalenia promu i sprawdzenia, co kryje tajemniczy pokład 15 – czyż to nie fascynujące? No właśnie... Na dodatek trikoder to kolejny durny gadżet – wyświetla takie informacje jak rozmiary krzeseł czy nazwiska członków załogi (ale i tak nie wszystkich, niektórzy są rozpoznawani jako „humanoidalna forma życia"). Można się pobawić przez kilka minut, ale później staje się to nudne.







Jedyne ciekawsze elementy to nowe programy dla holodeku. Poza dziwnym japońskim Ogrodem Spokoju (komputer szwankuje i zamiast szumiącego strumyka widzimy atakujące potwory) i strzelnicą otrzymujemy dostęp do dwu poziomów zręcznościowych. Jeden z nich to utrzymany w czarno–białej konwencji odcinek komiksowej serii „Captain Proton", drugi – misja w bazie Klingonów. Oba banalnie proste, można je zaliczyć w maksimum pół godziny.

Niestety, ELITE FORCE EXPANSION PACK nie spełnia pokładanych w nim nadziei nawet w połowie. Powtórzę – wszystkie zawarte w nim elementy powinny pojawić się jesienią ubiegłego roku w podstawowej wersji gry! Przyznają to sami autorzy, dodając, że po prostu zabrakło im wtedy czasu na doszlifowanie produktu. Kochani, w takiej sytuacji publikuje się patch, a nie dodatek za 99 zł sztuka!

Pooh

Activision
www.ravensoft.com/elitforce
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 350, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

Cossacks
EUROPEAN WARS

COSSACS to gra specyficzna. Każdy przyzwyczajony do typowego RTS-u nieco się zdziwi. Po pierwsze, każda jednostka kosztuje trochę jedzenia w utrzymaniu. Mało tego – niektóre jednostki wymagają również złota, by nie odeszły w nicość. Szczególnie dotyczy to najemników, kupowanych w Centrum Dyplomatycznym. Gdy zabraknie pieniędzy, nie tyko nas zostawią, ale i potrafią nieźle pogryźć. Dlatego gracz musi utrzymywać na jakim takim poziomie produkcję surowców i żywności, nie tylko po to, by wystawiać nowe jednostki, ale by utrzymywać poprzednio wyszkolone. Jakby tego nie wystarczało, każdy strzał odpowiednio kosztuje w surowcach. Horror. Zabrakło gotówki – uciekli najemnicy. Zabrakło żelaza – muszkieterzy nie strzelają i są rozjeżdżani przez wrogą jazdę. Brrrrr.

Powyższe nowości determinują taktykę. Żadnych chamskich nawalanek. Czasami wystarczy sabotaż i niszczenie podstaw gospodarki przeciwnika. Sprawę ułatwia jeszcze fakt, że można przejmować budowle i chłopów przeciwnika (poza ukraińskimi). Jeden rajd lekkiej jazdy i mamy przewagę. Oczywiście, nic nie jest takie proste, tym bardziej że jest sporo jednostek i możliwość budowy umocnień.

LICZBA SUROWCÓW NIEZBĘDNA DO PRZEJŚCIA W XVIII W.

(trzeba przedtem zbudować: ratusz, kuźnię, magazyn, młyn, koszary, stajnię, akademię, odlewnię armat i kościół)

Naród	Złoto	Żywność	Żelazo
Algieria – Nie osiąga XVIII w.			
Austria	10 000	50 000	5 000
Anglia	10 000	45 000	5 500
Francja	8 500	60 000	7 000
Holandia	9 800	53 000	4 800
Piemont	10 250	45 000	5 500
Portugalia	9 850	48 900	5 250
Prusy	11 500	40 000	4 100
Rosja	10 000	50 000	5 000
Polska	9 800	50 000	5 200
Saksonia	10 500	53 000	4 500
Hiszpania	10 000	50 000	5 000
Szwecja	10 500	57 000	4 500
Turcja – Nie osiąga XVIII wieku			
Ukraina – Nie osiąga XVIII wieku			
Wenecja	8 000	60 000	5 500

KOSZT BUDOWY CENTRUM DYPLOMATYCZNEGO

(można zbudować tylko jedno, o słabej zresztą odporności)

Kraj	Drewna	Kamienia
Algieria/Turcja	4 600	2 020
Rosja	7 900	3 700
Ukraina	3 900	3 700
Reszta	4 900	1 700

WYBIERAMY NARODEK

Najlepsze w grze wydają się: Saksonia, Polska i Rosja.

Najciekawsze, stanowiące wyzwanie: Ukraina, Turcja, Algieria.

UKRAINA

Nie może przejść do XVIII w. Ale może dokonać upgrade'u II stopnia w młynie, wybudować balon obserwacyjny, a jej chłopi nie mogą być wzięci do niewoli, lepiej walczą (jak pikinierzy) i widzą dwa razy dalej niż zwykli chłopi. Można wystawić strzelców (serdiuk), dwa rodzaje kozaków i hetmanów. Nie można budować umocnień murowanych, a na morzu nie ma czego szukać.

ALGIERIA

Jednostki i budynki są dość tanie, ale wojsk niewiele, a XVIII w. nieosiągalny. Za to można rozpocząć grę bardzo ostro, wystawiając tłumy łuczników i lekkiej piechoty, by rozbić każdego przeciwnika.

TURCJA

Bardzo silna, ale tylko w XVII w. Lekka piechota, Tatarzy, niezła jazda spahisów i znakomita piechota strzelcza – janczarzy to atuty każdego sułtana. Niestety, XVIII w. niesie powolną zagładę.

ROSJA

Bardzo silne państwo. W XVII w. koszary są bardzo tanie, a pikinierzy rosyjscy to najsilniejsza jednostka tego typu. Kawaleria ciężka (witezie) jest niezrównana i może nawet dokazywać z naszą husarią. Lekka jazda, kozacy dońscy, to znakomity pomysł na rajdy na miasta nieprzyjaciela. Zwłaszcza że centrum dyplomatyczne, gdzie można sobie kupić kozaków siczowych, jest droższe niż w innych państwach.

AUSTRIA

Z pozoru typowe państwo Europy Zachodniej. Ale ma kilka zalet: w XVII w. można wystawić muszkieterów – lepiej opancerzonych niż w innych państwach (poza Hiszpanią), „okrągłotarczych" (taki pomysł XVI-wiecznych dowódców cesarskich – dać żołnierzom tarcze, pancerze i miecze i puścić na pikinierów), dobrze opancerzonych, i kroatów – lekką jazdę (prawie kozacy). W XVIII w. niespodzianka – strzeleckie jednostki pandurów (strzelcy wyborowi). Reszta standard. Nieco przeszkadza większa niż u innych państw powierzchnia budynków!

POLSKA

Mniam. Polska, niestety, to słabe państwo ze słabą piechotą (najsłabsi pikinierzy) i trudną gospodarką. Ale... w grze rządzi husaria, najlepszy nasz produkt eksportowy. Otwarte pole walki należy do tej ciężkiej jazdy, szybkością dorównującej kozakom. Najlepiej więc rozstrzygnąć konflikt grając Polską jeszcze w XVII w.

FRANCJA

Typowe państwo zachodnie. W XVII w. wyróżniają się jedynie królewscy muszkieterzy – z łatwością zabiją każdego jeźdźca, jednak wystawiają się wolno, kosztują sporo, a broń ładują z szybkością żółwia. Specyficzne jednostki XVIII w. to: dragoni – mają mniejszą siłę ognia, ale szybciej się szkolą, oraz strzelcy piesi – celnością dorównują austriackim pandurom. Budowle zajmują tu najmniej miejsca z wszystkich w grze.

SAKSONIA

W XVII w. to typowe państwo. Smokiem staje się dopiero w XVIII w. Wspaniali muszkieterzy z żółtymi wyłogami może i długo się szkolą, ale strzelają najlepiej. Równie dobrzy są sascy grenadierzy. Znakomita, bo uniwersalna, jest saska kawaleria gwardii. Po licznych udoskonaleniach nie ma sobie równej. I pomyśleć, że elektorzy sascy byli królami polskimi, a mimo to dostaliśmy w d...

SZWECJA

Co dziwne, niczym się specjalnym nie wyróżnia. W każdym z wieków ma specjalną jednostkę i to wszystko. W XVII w. jest to kawalerzysta, nieco podobny do gwardzisty saskiego tylko słabszy (za to bardzo odporny na ogień broni palnej). W XVIII w. – bardzo dobrzy pikinierzy. Ale to wszystko.

ANGLIA

W omawianym okresie w wojnach lądowych stała





na typowym, zachodnioeuropejskim poziomie. Jedyne, co ją wyróżnia, to górale szkoccy (strzelcy wyborowi na podobieństwo pandurów) i kobziarze z dudami zamiast doboszy.

PIEMONT

Kolejne państwo nie wyróżniające się niczym szczególnym. W XVII w. warto zwrócić uwagę na pikinierów, a w trakcie całego starcia na padre – miejscowego kapłana, którego siła lecznicza wynosi aż 10 (mułła ma na przykład 4 pkt.).

PRUSY

Potraktowanie ich przez niemieckich wydawców i ukraińskich programistów zakrawa na kpinę. Gdzie jest jazda bośniacka, gdzie są ułani, gdzie słynna lekka piechota, gdzie wspaniali grenadierzy i fizylierzy? Gdzie słynna piechota Fryderyka Wielkiego? Gdzie przewaga w łatwości wystawiania wojsk z uwagi na system kantonalny? Nie ma. Prusy są jak wzorzec metra – przeciętne do bólu.

WENECJA

Piękne, bardzo piękne budowle. Naprawdę – warto poglądać. Reszta przeciętna. Dziwne jak na głównego przeciwnika Turcji w walkach w basenie Morza Śródziemnego.

PORTUGALIA

Ani na lądzie, ani na morzu nie wyróżnia się niczym szczególnym. Żadnych specjalnych jednostek poza... stocznią, która jest równocześnie wieżą obronną. Niezły bonus na mapach morskich. Ale czy to wystarczy, by przekonać do tego kraju?

HISZPANIA

Piękne budowle i opancerzeni pikinierzy (czyżby wspomnienie słynnych hiszpańskich tercios?). To dwie rzeczy, które cieszą gracza wybierającego Hiszpanię. Reszta przeciętna, mimo że na uznanie czekali w kolejce słynni hiszpańscy lansjerzy, włoscy i szwajcarscy najemnicy oraz milicje regionalne.

HOLANDIA

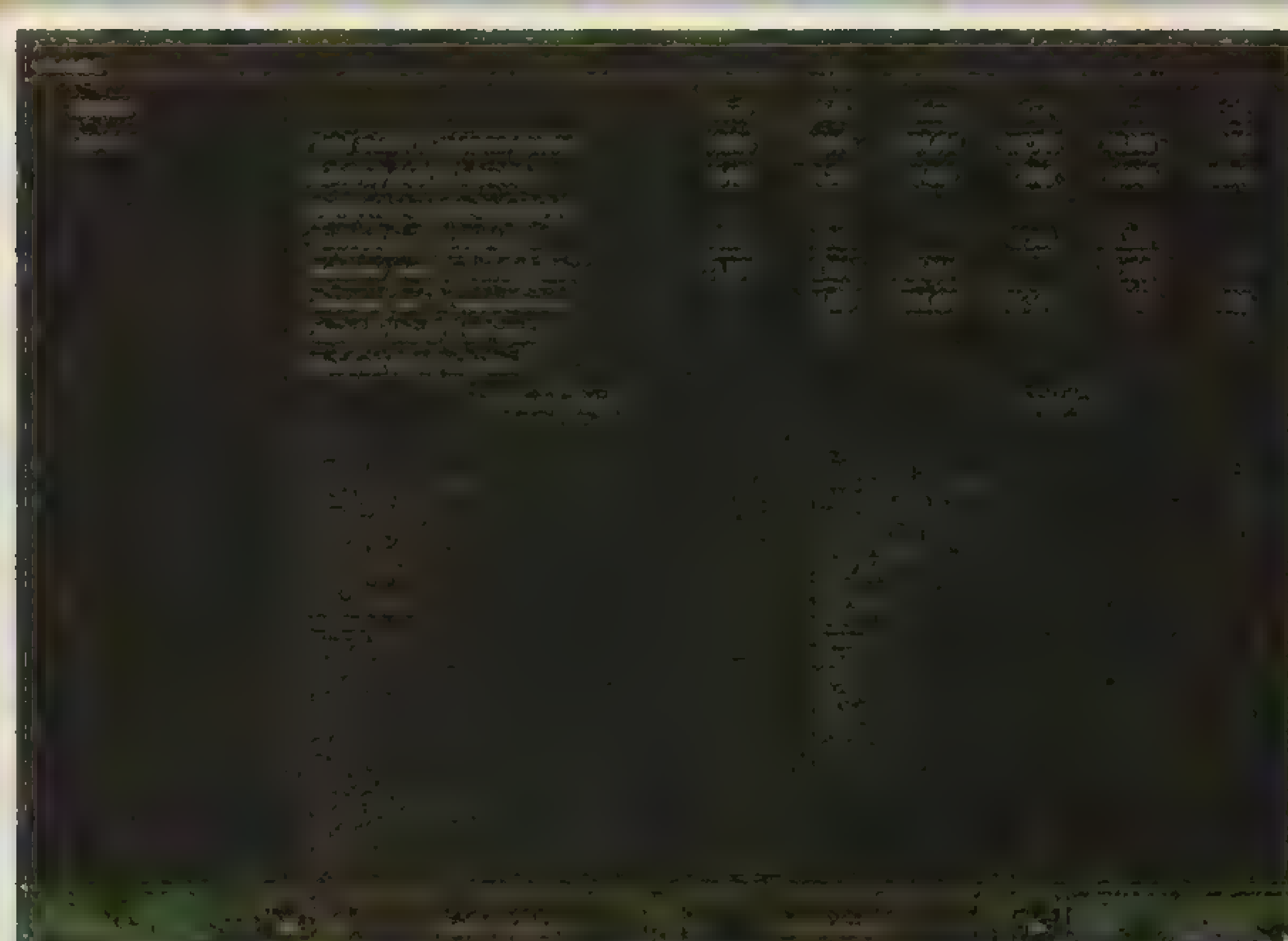
Holandia wyróżnia się słabymi muszkieterami, mającymi jedną zaletę – szybkość szkolenia. Jako że w grze nie można było ukazać brygady niderlandzkiej i nowoczesności myśli taktycznej książąt Orańskich wyróżniających się licznymi kompaniami pikinierów i muszkieterów – w tak koślawy sposób (szybkość szkolenia) chciano ukazać liczne, ale mało liczne jednostki piechoty niderlandzkiej. Reszta jednostek i budynków w normie.

GOSPODARKA

Jak w żadnej innej grze konieczne jest tu wybranie strategii walki, bo to determinuje strategię rozwoju gospodarczego. Na początku warto zbudować kilka Town Center, kuźnię (bez niej nie ma koszar), młyn (na początku jeden wystarczy, w całej grze dwa młyny to maks.) oraz wydobywać drzewo i kamień. Dalsza droga to budowa koszar i stajni (ich koszt w miarę kolejnych budów rośnie), targowiska (wymiana na brakujące surowce), kopalń i Akademii.

Akademia to centrum miasta. Odpowiednio dobrane wynalazki spowodują wzrost wydobycia surowców, zwiększą szybkość wydobycia i stawiania budynków. Wzrosnąć może też skuteczność walki oddziałów oraz zasięg i szybkość artylerii. Wymaga to jednak ogromnych ilości surowców. I trzeba sobie od razu powiedzieć, że nie da się zgromadzić tyle, by starczyło na wszystko. Dlatego trzeba wystawić tylko tyle budowli, by zapewnić jedzenie wojsku, surowce do strzelania, koszary, stajnie i Centrum Dyplomatyczne do szkolenia wojsk i zalać przeciwnika masą, bo inaczej możemy nie nadążyć za rozwojem gospodarczym kolegi czy komputera.





WOJNA

W COSSACKS – EUROPEAN WARS gracz ma do wyboru dwie podstawowe taktyki. Pierwszą z nich są rajdy. Do tego najlepiej nadaje się lekka jazda lub kozacy siczowi, kupieni w Centrum Dyplomatycznym. Kilkunastu jeźdźców w pełnym pędzie bez atakowania

w imadle



ZASIĘG STRZAŁU JEDNOSTEK

Jednostka:	Zasięg min.	Zasięg maks.
XVII–wieczny muszkieter (Hiszpania)	350	800
XVII–wieczny muszkieter (Austria)	350	850
XVII–wieczny muszkieter (Holandia)	400	800
XVII–wieczny muszkieter (Polska)	400	800
XVII–wieczny muszkieter	400	800
serdiuk (Ukraina)	400	900
strzelec (Rosja)	350	800
janczar	400	850
XVIII–wieczny muszkieter	400	900
XVIII–wieczny muszkieter (Saksonia)	400	900
grenadier	75 (200 granat)	850 (400 granat)
grenadier (najemnik)	75 (200 granat)	850 (400 granat)
grenadier (Saksonia)	75 (200 granat)	850 (400 granat)
góral szkocki (Anglia)	400	850
strzelec pieszy (Francja)	400	800
pandur (Austria)	400	850
XVII–wieczny dragon	300	900
XVIII–wieczny dragon	300	900
XVIII–wieczny dragon (najemnik)	200	900
XVIII–wieczny dragon (Francja)	300	800
królewski muszkieter (Francja)	200	700
łucznik	300 (300 strzała zapalająca)	500 (500 strzała zapalająca)
łucznik (najemnik)	350 (300 strzała zapalająca)	700 (700 strzała zapalająca)
Tatar	350 (350 strzała zapalająca)	800 (800 strzała zapalająca)
jacht	300	1 100
galera	300 (1 100 moździerz)	1 100 (3 100 moździerz)
fregata	400	1 650
xebec	550	1 700
okręt liniowy	600	1 950
armata	550 (0 granat)	2 000 (550 granat)
haubica	500	950
organki	10	950
moździerz	500	3 100
wieża	550	1 200

KOSZT BUDOWY RÓŻNEJ LICZBY KOSZAR XVIII-WIECZNYCH

Koszary	Pierwsze	Drugie	Trzecie	Czwarte	Piąte
Algieria – Nie wkraczają w XVIII wiek					
Turcja – Nie wkraczają w XVIII wiek					
Ukraina – Nie wkraczają w XVIII wiek					
Reszta					
Drewna	1 700	3 400	6 800	13 600	27 200
Kamienia	2 950	5 900	11 800	23 600	47 200
Złota	12 500	25 000	50 000	100 000	200 000

KAPŁANI W GRZE

Kapłan	Nacja	Siła leczenia	Odporność	Czas szkolenia	Koszt (żywność/złoto)
Pop	Rosja, Ukraina	7	65	750	50/100
Padre	Piemont	10	100	750	50/175
Mułła	Turcja, Algieria	4	75	950	50/0
Ksiądz	Reszta	5	100	750	50/150

przeciwnika powinno przelecieć przez miasto przeciwnika. Jeżeli wróg nie ma własnej lekkiej jazdy, kozaków lub husarii, a także zapomniał osłonić budynki kilkoma pikinierami – jest spora szansa przejęcia kilku budowli (jeżeli nie możemy ich utrzymać, zaznaczamy budowlę wciskamy Del i już), a może nawet chłopków. W każdym razie, nieźle to działa na samotne kopalnie.

Po atakach dywersyjnych, utrzymujących rozwój wrogów pod kontrolą, czas na drugi rodzaj ataku. Tworzymy oddziały 36–osobowe (lub więcej) z oficerami itd. Przesuwamy pikinierów w linii do przodu i dajemy zajęcie terenu. Za nimi przesuwamy tak samo muszkieterów. I tak do skutku, aż podejdziemy do nieprzyjaciela, którego nasza piechota zwiąże walką. Wtedy rzucamy jazdę ze skrzydeł na skłębioną masę lub wykorzystujemy okazję i wkraczamy do wrogiego miasta.

Gdy wróg otoczy się murami, możliwe jest wynajęcie w Centrum Dyplomatycznym grenadierów i rozwalenie przeszkody, a nawet budowli, których normalnie nie można przejąć: koszar, stajni i kościołów. Od tych powyższych podstawowych zasad możliwe są wszelkie przeróżne indywidualne aberracje: walka przy pomocy samych armat, walka samą ciężką jazdą, dewastowanie przeciwnika na lądzie okrętami itp. Wybor drogi miecza zależy od gracza.

Formacje piechoty tworzy: 15, 36, 72, 120 lub 196 piechurów wraz z jednym doboszem i oficerem. Mogą oni w każdym z tych wypadków formować linię, kwadrat lub czworobok (pusty w środku). Ważne jest, by po dojściu do celu wydać rozkaz stania w miejscu (odpowiednia ikona z żołnierzykiem). Ta operacja opłaca się najbardziej w przypadku muszkieterów. Szyk staje w miejscu i prowadzi ogień obronny. W przypadku braku rozkazu żołnierze atakują samodzielnie przeciwnika, łamiąc szyk lub też nie robią nic (szczególnie piechota strzelecka).

W COSSACS nie każdy może zaatakować mury obronne. Tylko statki, artyleria, łucznicy i grenadierzy są w stanie ostrzeliwać i niszczyć budowle obronne. W ogóle, systemy biernej obrony są w grze bardzo ciekawe – silne, ale ze słabymi miejscami. Na przykład, z moich obserwacji wynika, że mury zasłaniają wieży widok i spoza nich ona nie strzela. Tym niemniej, mury są bardzo silne i dużo wytrzymują. Ale same z siebie nie przyniosą zwycięstwa.

BRAMY

Budowa bramy potrafi spędzić sen z powiek. A wystarczy zrobić tak: wybieramy chłopków. Zaznaczamy budowę muru, ciągniemy (przytrzymując myszkę) po planszy. Klikamy i mur jest już budowany. Gdy chłopi skończą budowę muru czy palisady, klikamy gotowy mur i ciągniemy myszą na dwa czy trzy pola wzdłuż muru. Wybieramy w lewym dolnym oknie menu ikonę bramy (o ile mamy wystarczającą ilość surowca). Po chwili brama sama się dobuduje.

Berger

PS Przy sporządzeniu tekstu i tabel korzystano z materiałów ze strony: www.cossacs.4players.de/

KOSZT BUDOWY STAJNI

Stajnia	Pierwsza	Druga	Trzecia	Czwarta	Piąta	Szósta	Siódma
Algieria/Turcja							
Drewna	1 000	8 000	64 000	512 000	–	–	–
Kamienia	2 600	20 800	166 400	1 331 200	–	–	–
Anglia							
Drewna	3 350	6 700	13 400	26 800	53 600	107 200	214 400
Złota	900	1 800	3 600	7 200	14 400	28 800	57 600
Rosja							
Drewna	8 950	17 900	35 800	71 600	143 200	286 400	–
Złota	650	1 300	2 600	5 200	10 400	20 800	–
Ukraina							
Drewna	3 750	11 250	33 750	101 250	303 750	–	–
Kamienia	850	2 550	7 650	22 950	68 850	–	–
Złota	950	2 850	8 550	25 650	76 950	–	–
Reszta							
Drewna	3 500	7 000	14 000	28 000	56 000	112 000	224 000
Kamienia	100	200	400	800	1 600	3 200	6 400
Złota	700	1 400	2 800	5 600	11 200	22 400	44 800

KOSZT BUDOWY KOSZAR XVII-WIECZNYCH

	Koszary						
	Pierwsze	Drugie	Trzecie	Czwarte	Piąte	Szóste	Siódme
Algieria/Turcja							
Drewna	400	2 000	10 000	50 000	250 000	1 250 000	–
Kamienia	400	2 000	10 000	50 000	250 000	1 250 000	–
Rosja							
Drewna	200	600	1 800	5 400	16 200	48 600	145 800
Kamienia	20	60	180	5 400	1 620	4 860	14 580
Ukraina							
Drewna	150	450	1350	4 050	12 150	36 450	109 350
Kamienia	150	450	1350	4 050	12 150	36 450	109 350
Reszta							
Drewna	100	1 000	10 000	100 000	–	–	–
Kamienia	100	1 000	10 000	100 000	–	–	–
złota	300	3 000	30 000	300 000	–	–	–

KOSZT BUDOWY TOWN CENTER

Town Center	Pierwsze	Drugie	Trzecie	Czwarte	Piąte	Szóste	Siódme
Algieria							
Drewna	450	1 350	4 050	12 150	36 450	109 350	328 050
Kamienia	700	2 100	6 300	18 900	56 700	170 100	510 300
Portugalia							
Drewna	700	2 100	6 300	18 900	56 700	170 100	510 300
Kamienia	650	1 950	5 850	17 550	52 650	157 950	473 850
Rosja							
Drewna	680	2 040	6 120	18 360	55 080	165 240	495 720
Kamienia	700	2 100	6 300	18 900	56 700	170 100	510 300
Turcja							
Drewna	600	1 800	5 400	16 200	48 600	145 800	437 400
Kamienia	500	1 500	4 500	13 500	40 500	121 500	364 500
Ukraina							
Drewna	700	2 800	11 200	44 800	179 200	716 800	0
Reszta							
Drewna	700	2 100	6 300	18 900	56 700	170 000	510 300
Kamienia	700	2 100	6 300	18 900	56 700	170 000	510 300

w imadle

CDV Software Entertainment AG
www.cdv.de

DYSTRYBUTOR PL - IM GROUP
STRONA PL - www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL - LATO 2001
PC WIN'95-98, 2K Min. Pentium II 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Tropico



Masz tu do wyboru dwa tryby rozgrywki: w jednym z gotowych scenariuszy bądź wg samodzielnie ustalonych zasady. W tym drugim wypadku określasz sobie wielkość i charakterystykę wyspy, a także parametry dotyczące polityki, ekonomi i czasu trwania gry. Po upływie odpowiedniego okresu poznajesz zaś ocenę swojej działalności, wyrażoną w sumie punktów. Początkującym polecam tę właśnie opcję. Najlepiej, jeśli wyspa, na której obejmiesz rządy, będzie średniej wielkości. Unikniesz wówczas rozrzucenia bogactw mineralnych i miejsc atrakcyjnych turystycznie po zbyt dużym terenie.

TWOJE DOSSIER

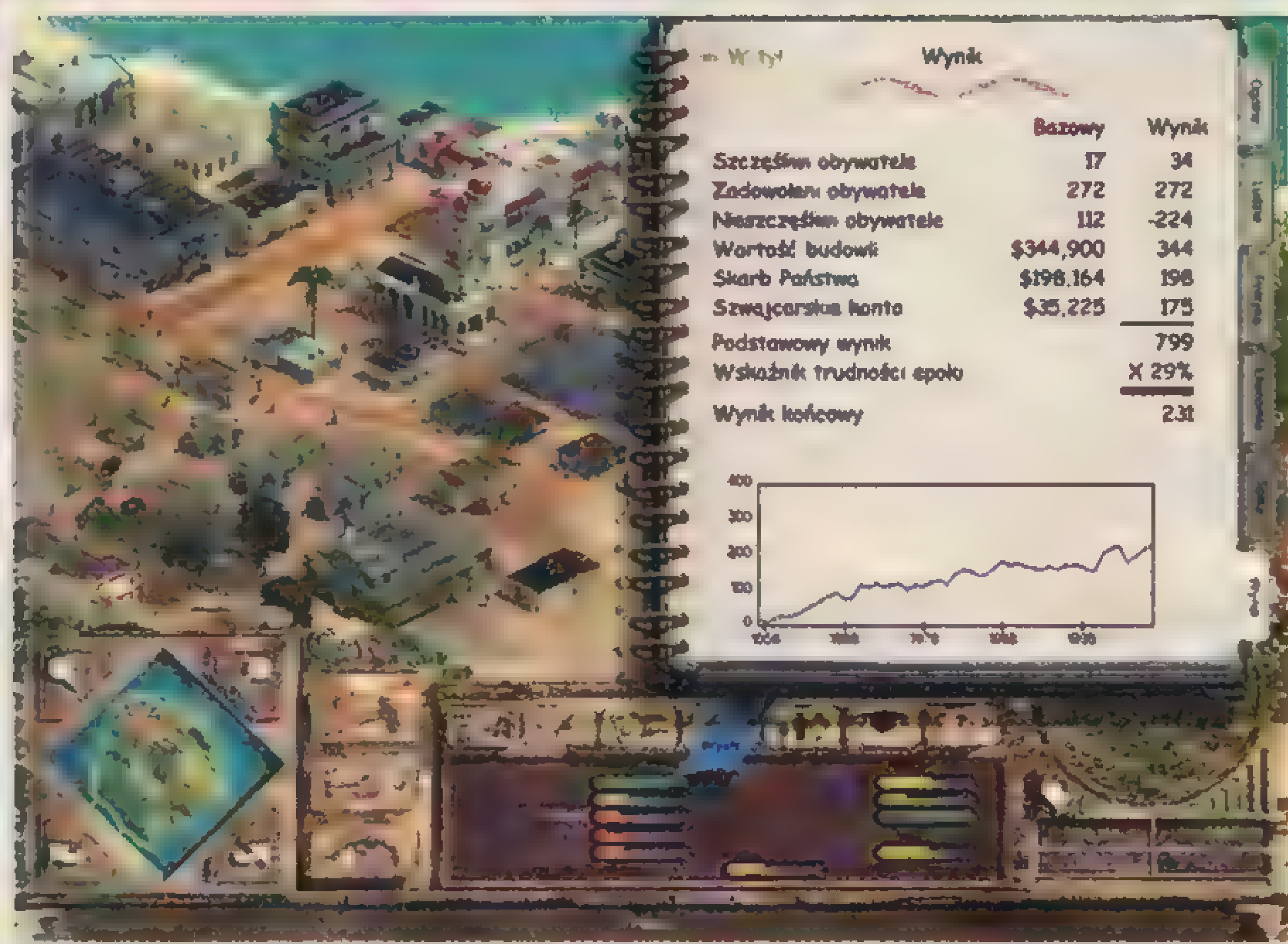
Niebagatelne znaczenie ma samookreślenie się dyktatora, czyli: ustalenie swego pochodzenia, drogi dojścia do władzy, a także wybór cech. Masz do wyboru dwie cechy negatywne i dwie pozytywne. Od tego, na jaką charakterystykę się zdecydujesz, będzie zależało: poparcie poszczególnych frakcji politycznych, szacunek ludu, możliwość tańszego stawiania budowli, wydajność poszczególnych grup pracowników itp. W znaczący sposób ułatwi Ci to albo utrudni rozgrywkę. Jeśli nie chcesz jej sobie nadmiernie komplikować, stwórz osobowość harmonijną, która pozwoli Ci na obranie konkretnego stylu gry. Na przykład, będąc wysoko urodzonym, wybranym ze względu na politykę prorodzinną, przedsiębiorczym dyplomatą, masz poparcie frakcji kapitalistycznej, ułatwione kontakty z mocarstwami, łatwiej jest Ci rozwijać turystykę, Twoi robotnicy pracują wydajniej, a wytwory ich działalności możesz sprzedawać o 10% drożej. I to nawet jeśli jesteś kobieciarzem i hazardzistą, co negatywnie wpływa na stosunki z frakcją religijną i poparcie kobiet. Niektóre wady nie są takie jednoznaczne złe. Alkoholizm, na przykład, nie ułatwi kontaktów z ugrupowaniem religijnym, jak również pogorszy ogólną wydajność pracy. Pozytywnie wpłynie za to na stosunki z ZSRR:)

ZROZUMIEĆ TROPIKANINA

Kluczową kwestią jest zrozumienie, że co prawda Twoja władza jest ogromna, jednak po części przynajmniej znajduje się w rękach ludu. Każdy obywatel Tropico ma wolną wolę i żyje własnym życiem: pracuje, śpi, spożywa posiłki, oddaje się rozrywkom, zakłada rodziny. Żadnemu z nich nie możesz tak po prostu nakazać wykonania jakiejś czynności (np. wybudowania budynku). Masz natomiast możliwość zachęcenia ich do tego – poprzez odpowiednie planowanie gospodarki stwarzając godziwe warunki do życia na wyspie.

Każdy Tropikanin ma indywidualną charakterystykę – zestaw cech, potrzeb i poglądów. Podzielone są one na siedem kategorii: Ogólne, Szczęśliwość, Polityka, Praca i Dom, Rodzina, Kwalifikacje. Dostęp do informacji o nich uzyskujesz, klikając poszczególnych obywateli. Dokładne monitorowanie potrzeb każdego byłoby kłopotliwe i pracochłonne, zwłaszcza gdy ludność Tropico sięgnie kilkuset osób. Od czasu do czasu warto jednak zorientować się (korzystając ze spisów w raporcie), z jakich przyczyn np. poszczególni ludzie są nieszczęśliwi bądź poprawa których wskaźników może polepszyć ich samopoczucia. Pomoże to w zaplanowaniu posunięć. Wskaźniki dotyczące szczęśliwości są zresztą najistotniejszym z elementów wiedzy o Tropikaninie. Wszak do Twoich podstawowych zadań – co znajduje odzwierciedlenie w końcowej punktacji – należy uszczęśliwienie mieszkańców wyspy.

Po upływie odpowiedniej liczby lat poznasz ocenę swojej działalności – będzie ona wyrażona w stosownej do efektów Twojej pracy sumie punktów



MIESZKANIE

Priorytetową sprawą jest zapewnienie każdemu odpowiedniego zakwaterowania. Jest to także jeden ze sposobów zdobywania funduszy – za wynajmowane mieszkania pobierasz czynsz. Powinien być on dostosowany do jakości lokalu i możliwości wynajmującego. Należy pamiętać, iż wysokość opłat nie może przekraczać 1/3 dochodów rodziny. Z pewnością nie spotka się też ze zrozumieniem mieszkańców ustalenie na takim samym poziomie czynszu i za barak, i za apartamentowiec. Najlepiej, jeśli opłaty podnosisz stopniowo – łagodne zmiany łatwiej zaakceptować. Czasem, gdy zmusi Cię sytuacja, warto jest zejść z czynszem poniżej progu opłacalności. Może to np. zjednać elektorat w przededniu wyborów (oczywiście, stosuj ten zabieg tylko jeśli nie masz jasności co do ich wyniku). Na początku gry lub kiedy miejsce pracy jest zbyt oddalone od miejsca zamieszkania, a także wówczas, gdy na nic innego nie pozwalają finanse, Tropikanie budują lepianki. Jeśli nie chcą się z nich wyprowadzać, mimo że zapewniasz im lepsze lokum, możesz skłonić ich do szybszego opuszczenia tych niezbyt wygodnych kwater, zrównując je z ziemią przy pomocy buldożerów. Na ogół nie powoduje to spadku nastrojów. Wręcz przeciwnie – wraz z przymusową zmianą standardu lokali Twoim ludziom poprawia się humor. Lepianki, które nie będą zamieszkane przez mniej więcej rok, rozpadają się same.

Jeśli nie staniesz na wysokości zadania i nie zapewnisz swojemu ludowi godziwych warunków mieszkaniowych, niechybnie przypomni Ci o tym w swych skargach i petycjach lider komunistów, zawsze cieszący się dużym poparciem uboższej części społeczeństwa. Protesty lewicy mogą zaś stać się zarzewiem niepokojów i buntów.

BUDYNKI MIESZKALNE

Typ	Maks. lokatorów	Maks. standard	Wymagania
Lepianka	2	8	–
Barak	4	31	350 $
Blok	18	38	3 000 $
Kompleks apartamentów	12	51	4 500 $
Dom wiejski	2	63	500 $
Dom	2	71	1 000 $
Luksusowa rezydencja	2	92	2 000 $ + 2 MW elektryczności

PRACA I PŁACA

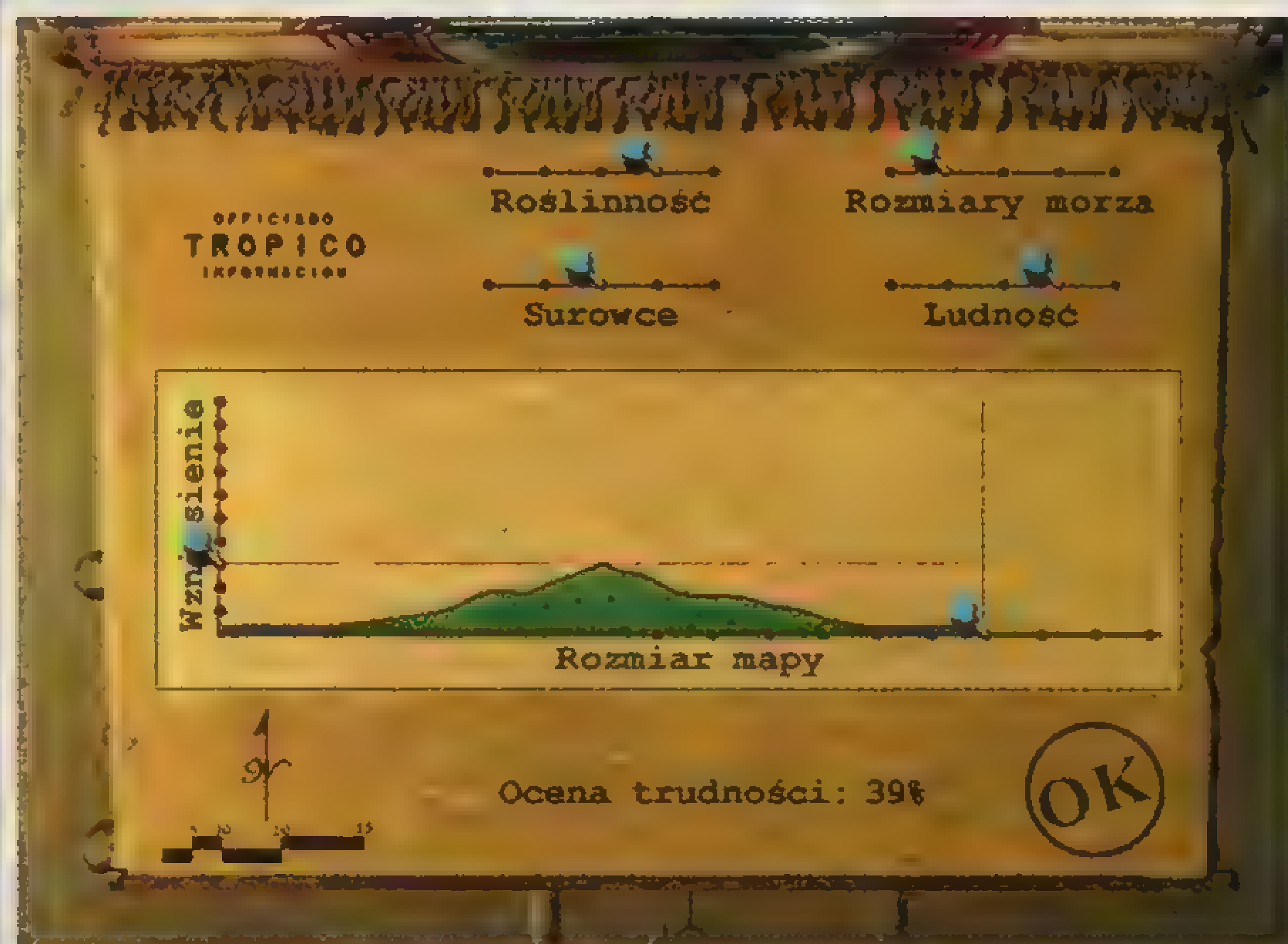
Podstawą szczęśliwej egzystencji współczesnego człowieka jest udane życie zawodowe. Dla Tropikan również. A w pracy najważniejsza jest płaca. Tu musisz wykazać się wyczuciem. Nie można od razu wysoko windować pensji. Po pierwsze dlatego, że po kilku latach gospodarka runie w gruzy. Po drugie – obniżka płac powoduje zawsze o wiele większy spadek zadowolenia, niż późniejsza podwyżka jest w stanie wpłynąć na jego wzrost. Najlepiej stopniowo podnoś pensje – raz do roku, zwracając przy tym uwagę na rentowność przedsiębiorstwa. Nie dotyczy to oczywiście urzędów, placówek medycznych, szkół, kościołów i innych niekomercyjnych instytucji, których zadaniem jest podnoszenie standardów życiowych społeczeństwa. W tym przypadku podstawowym kryterium decydującym o wysokości wypłat powinno być wykształcenie. Zadbaj też o to, aby osobom wykształconym zapewnić posadę stosowną do ich kwalifikacji. Profesor lub lekarz nie spełni się zawodowo, harując na roli...

Nikt nie lubi być zwalniany z pracy, dlatego jeśli chcesz gdzieś ograniczyć zatrudnienie, czyń to jesz-

Wybudowanie taniej kliniki jest w stanie na kilkadziesiąt lat zaspokoić potrzeby Tropikan związane z opieką zdrowotną.



Karierę dyktatora najlepiej jest zaczynać od rządów na wyspie średniej wielkości



cze przed zakończeniem budowy obiektu (unikniesz zwalniania pracowników) albo w sytuacjach krytycznych. W przeciwnym razie zawsze odbije się to na Twojej popularności, a także samopoczuciu wyrzucanych z pracy Tropikan i ich rodzin.

POSIŁKI

Innym istotnym czynnikiem wpływającym na szczęśliwość Tropikan jest ilość i jakość spożywanych przez nich posiłków. Mieszkańcy wyspy w żywność zaopatrują się na farmach, targowiskach, ranczach oraz na wybrzeżach portowych. Grę zaczynasz zawsze z kilkoma farmami kukurydzy. Każda może wyżywić ok. 30 osób. Część z nich od razu warto przestawić na bardziej dochodową produkcję. Nie wszystkie uprawy dają jadalne plony. Eksport tytoniu, kawy i trzciny cukrowej przysporzy Ci sporych zasobów twardej waluty, jednak produkty te nie wspomogą Cię, przynajmniej bezpośrednio, w walce z głodem. Pamiętaj, że pierwsze zbiory nastąpią dopiero po ok. 1,5 roku, a w przypadku gospodarstw np. nastawionych na produkcję bananów czy papai po 5–6 latach od momentu zainicjowania upraw.

Dbaj, aby w miarę upływu czasu pożywienie stawało się coraz bardziej urozmaicone. Możesz to osiągnąć, budując przystań rybacką, będącą pewnym źródłem pożywienia, bądź rancho. Puby i restauracje nie są miejscami, których podstawową funkcją jest zaspokajanie głodu. Posiłki w nich są zbyt drogie. Budynki te służą przede wszystkim rozrywce.

ROZRYWKA

Po mniej więcej 6–8 latach Tropikanom przestaje wystarczać wypoczynek na łonie przyrody. Potrzebują bardziej wyrafinowanej rozrywki. Najtańszym sposobem spełnienia ich oczekiwań jest wybudowanie pubu. Może się on zresztą stać całkiem niezłym źródłem zarobkowania. Przeciętny Tropikanin jest wstanie przeznaczyć na rozrywkę równowartość swoich miesięcznych zarobków. Dlatego ceny w lokalach powinny być odpowiednio dostosowane do możliwości obywateli. Kolejny krok to postawienie restauracji. Dwie takowe powinny całkowicie zaspokoić zapotrzebowanie Tropikan i turystów. Kolejnymi sposobami na urozmaicenie ludziom sposobów spędzania wolnego czasu jest wybudowanie kabaretu, klubu nocnego i kasyna. Miejsca te najchętniej odwiedzane są przez mężczyzn – zwłaszcza żołnierzy i... księży. Stanowią też atrakcję dla turystów. Dość opłacalną inwestycją może okazać się stadion – miejsce rozrywki dla wszystkich grup społecznych. Jego wzniesienie warto rozważyć, gdy liczba ludności na wyspie przekroczy 250–300 osób. I jeszcze jedno. Wraz z momentem ukończenia budowy pierwszego pubu zyskujesz możliwość wydania stosunkowo taniego dekretu rozrywkowego „Mardi Gras”, który sprzyja poprawie nastrojów wśród autochtonów i turystów. Jest to też niezawodny sposób na poprawę notowań wyborczych.

WYKSZTAŁCENIE NIEZBĘDNE DO WYKONYWANIA ZAWODU

Zawód	Konieczne wykształcenie
farmer, opiekun, robotnik budowlany, tragarz, doker, tancerka, barmanka, pokojówka, kucharz, rybak, górnik, drwal	**brak**
żołnierz, urzędnik, nauczyciel, sprzedawca, szef kasyna, policjant, robotnik fabryczny, ksiądz,	**szkoła średnia**
profesor, lekarz, bankier, inżynier, generał, biskup, dziennikarz	**uniwersytet**

RELIGIA

Nie możesz ignorować wyższych potrzeb duchowych tej części Twojego ludu, dla której stanowią one ważny aspekt życia. Zazwyczaj frakcja religijna jest jedną z najliczniejszych na wyspie, dlatego musisz spełnić przynajmniej część jej żądań. Aby nie narażać się na kłopoty, już w pierwszych latach rządów powinieneś wybudować kościół. Utrzymywanie dobrych stosunków z tym ugrupowaniem pozwoli Ci na wydanie kilku dekretów (np. „Wizyta Papieża”), mających niezwykle pozytywny i długotrwały wpływ na mieszkańców wyspy.

BEZPIECZEŃSTWO

Wraz ze wzrostem liczby ludności i rozwojem infrastruktury rozrywkowej, demoralizującej niektórych obywateli, możesz odnotować wzrost przestępczości. Staraj się temu zapobiec, budując posterunki policji. Pozytywny wpływ na poczucie bezpieczeństwa Tropikanina mają również żołnierze (w mniejszym stopniu niż policjanci). Pamiętaj, że na wyspę, po której bezkarnie grasują bandyci, nie przyjadą turyści, a to oznacza poważny wyłom w finansach kraju.

SWOBODY

Rozpoczynając rozgrywkę, powinieneś się zdecydować, jaki zakres swobód pozostawić swym obywatelom. Czy podążysz ku demokracji, organizując wolne wybory? Cóż, pociąga to za sobą ryzyko przegrania ich. Możesz też przy pomocy wojska, policji, i odpowiednich dekretów (Stan wojenny) sprawować rządy silnej ręki... Do czasu, aż lud się nie zbuntuje. Trudno o wskazanie tu jedynie słusznej drogi. Z całą pewnością jednak na wskaźnik swobód korzystnie oddziaływać będą wolne media i demokratyczne wybory. Nadmiernie rozbudowana armia i siły porządkowe, oszustwa wyborcze i działalność korupcyjna wpłyną zaś nań negatywnie.

SZACUNEK

Twoja działalność polityczna i gospodarcza jak również indywidualne cechy charakteru zadecydują o tym, jak będziesz postrzegany (szanowany) przez lud. Zgodnie z regułą „jeszcze się taki nie urodził, który by wszystkim dogodził” nie licz, że cenić i poważać Cię będą wszyscy. Możesz jedynie próbować zjednać sobie większość, co wymaga lawirowania między frakcjami politycznymi. Zawsze łatwiej przekonać jednego człowieka niż całe ugrupowanie, dlatego staraj się pozyskać przywódców – choćby przy pomocy łapówek. Weź też pod uwagę, że choćbyś bardzo się starał, trudniej Ci będzie np. przekonać do siebie członków frakcji religijnej, jeśli w Twym dossier figuruje adnotacja: „nałogowy kłamca i alkoholik”. Ponadto Tropikanie nigdy nie zapominają krzywd wyrządzonych członkom ich rodzin. Gdyby taka sytuacja zaistniała – nie licz na poparcie.

Cdn.

Kaczuch

SIERRA
www.sierra.com
DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – 31 MAJA 2001
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM
OCENA: 9/10

Necronom

THE DAWNING OF DARKNESS

Cz. 2

Miesiąc temu dotarliśmy zaledwie do połowy przygody. W tym miesiącu już ją zakończymy! Niestety:(

(Uwaga! W pokoju ze studniami nie można nagrywać stanu gry!) Udałem się w prawo i zapaliłem pochodnie na ścianie. Podszedłem do ołtarza na środku sali i zabrałem leżący na ziemi topór. Uważając, aby nie wpaść do studni, poszedłem do biura. Zdobytym toporem rozwaliłem zamek skrzyni. Zapaliłem lampę i zabrałem ją. Wziąłem również klucz. Przy jego pomocy otworzyłem szafę i zabrałem z niej aktówkę. Z kredensu wziąłem jeszcze kanister. Wyszedłem z biura. Obok bramy, po prawej stronie było wejście. Oczywiście, skorzystałem z niego. Na rozwidleniu udałem się prawym tunelem. W niewielkim pomieszczeniu leżało ciało. Pod ręką denata znalazłem klucz i przywłaszczyłem go sobie. Wróciłem do pokoju ze studzienkami i idąc przy ścianie, kierowałem się do bramy naprzeciwko drzwi wejściowych do tego pomieszczenia. Brama była zamknięta, ale otworzyłem ją kluczem, który przed chwilą podwędziłem umarlakowi. Otworzyłem drzwi za bramą i znalazłem się w laboratorium. Na jego końcu, po prawej stronie znajdowały się drzwi. Otworzyłem je. Wziąłem leżącą po lewej stronie łopatę i nabrałem na nią węgla. Wsypałem go do kotła maszyny. Czynność tę powtórzyłem trzy razy, a następnie oblałem węgiel benzyną i skorzystałem z zapalniczki. Zamknąłem kocioł. Na górze, po lewej stronie były trzy dźwignie. Użyłem środkowej, po czym przekręciłem zawór obok. Wróciłem do laboratorium. Przy drzwiach wejściowych, po lewej stronie była mała maszynka. Użyłem jej, a następnie zajrzałem do skrzynki wiszącej na ścianie obok drzwi. Użyłem dźwigni i w całym laboratorium zrobiło się jasno. Następnie podszedłem do Mózgowej Maszyny (rany, jak to brzmi:), znajdującej się na końcu laboratorium. Uruchomiłem ją, naciskając środkowy guzik po lewej stronie. Przesłuchując maszynę przy użyciu dźwigni po prawej stronie, zrozumiałem, że coś jest nie tak. Cóż, trzeba przygotować płyn życiowy! Naprzeciwko maszyny była półka ze słojami. Wziąłem ten drugi od lewej, leżący na dolnej półce i jego zawartość wlałem do szklanego naczynia na stole za mną. Następnie z tej samej półki wziąłem trzeci słój od prawej i ten również wlałem do szklanego naczynia. W laboratorium, w jednym ze zlewów leżała strzykawka. Wziąłem ją i napełniłem utworzoną przed chwilą substancją. Podszedłem do Mózgowej Maszyny. Zawartość strzykawki wlałem do pompki znajdującej się obok niej. Przekręciłem dźwignię i ponownie rozpocząłem konwersację. W laboratorium odszukałem niewielką szafeczkę z wieloma szufladkami. Otworzyłem tę po prawej stronie, w trzecim rzędzie od góry. Zabrałem z niej „Euphorbie". Z szufladki z napisem „Smut" zabrałem klucz Marsa oraz jeden krążek węgla drzewnego. Przy Mózgowej Maszynie znajdowały się drzwi z Planetarnym Zamkiem Marsa. Ustawiłem go następująco:

– Znak planety: na dole, kółeczko ze strzałką

– Symbol metalu: po prawej, symbol przedstawiający miecz

– Anioł: po lewej, Samuel

Z kieszeni wziąłem klucz Marsa i użyłem go. Otworzyłem drzwi i znalazłem się w składziku z setką słoi. Udałem się ścieżką po lewej stronie. Wystarczyło pięć kroków. Po lewej stronie znalazłem słój z inicjałami „EL" (Eliphas Levy). W słoju była sól. Na końcu składziku znalazłem drzwi do sali tortur. Przekroczyłem ich próg. Wziąłem węgiel drzewny i umieściłem go na kadzidle obok biurka. Z podręcznej aktówki wziąłem Synthax i również umieściłem go na kadzidle. Całość podpaliłem zapalniczką. Z szuflady wziąłem kartę z napisem „Eliphas Levy" i położyłem ją na środku pentagramu, który był namalowany na podłodze. Sól ze naczynia znalezionego w poprzedniej sali również umieściłem w tym samym miejscu, podobnie jak Euphorbię i diament, który znajdował się w podręcznej aktówce. Wszystko razem podpaliłem przy użyciu zapalniczki. Bardzo dokładnie wsłuchałem się w słowa istoty, który pojawiła się przede mną.

SCHRONISKO

Niestety, Edgar nadal nie był sobą i nie za bardzo chciał ze mną rozmawiać. Nie miałem innego wyjścia – musiałem go zabić. Opłakawszy przyjaciela, wziąłem z jego kieszeni klucz i udałem się do jego domu.

DOM EDGARA WYCHERLEYA

Podniosłem list oraz gazetę. Przestudiowałem oba te teksty. Następnie podniosłem kartkę, która leżała w dużym pokoju na szafce po lewej stronie od wejścia. Pod schodami były małe drzwi. Otworzyłem je kluczem zabranym z kieszeni Edgara. Podniosłem leżącą na półce statuetkę. Po prawej stronie od drzwi leżała paczka. Ją również podniosłem. Z szafki zabrałem „Necronomicon", a następnie udałem się do swojego domu.

DOM WILLIAMA STANTONA

Pokazałem „Necronomicon" doktorowi Egletonowi. Na mapie pojawiła się nowe miejsce – biblioteka. Oczywiście, bez chwili zwłoki udałem się na jej zwiedzanie.

BIBLIOTEKA

W biurze poznałem profesora Saundersa. Pokazałem mu „Ne-

Mózgowa Maszyna – świetna zabawka:)



Od razu widać, że ten mózg należał do geniusza:)



nicon

cronomicon", a następnie poszedłem poszukać kilku książek. Najpierw zajrzałem do sekcji nauk okultystycznych. Znalazłem tam książkę pt. „The moon, gateway to the soul". Zaniosłem ją Saundersowi. Następnie szukałem pozycji zatytułowanej „The red dragon". Znajdowała się ona w pomieszczeniu ze starymi książkami – wejście do niego było naprzeciw biura profesora. Podobnie jak poprzednio, tak i z tą książką też wróciłem do Saundersa. W sekcji o symbolach odszukałem pozycję zatytułowaną „Language for Initiates". Ją również zaniosłem profesorowi. Będąc w biurze, przyjrzałem się bliżej mapie na biurku. Wziąłem z kieszeni statuetkę i postawiłem ją na Oceanie Atlantyckim. Kartkę umieściłem na Afryce, natomiast list na Transylwanii. Gazetę umieściłem na Grenlandii, a paczkę na Surinam. Połączyłem te miejsca liniami – dzięki temu pojawiło się na mojej mapie nowe miejsce. Oczywiście, niezwłocznie się tam udałem!

STAROŻYTNE MIASTO

Wszedłem do miasta. Przestudiowałem dokładnie pryzmat otrzymany na początku przygody od Edgara. Uruchomiłem wszystkie mechanizmy, kierując się wskazówkami umieszczonymi na pryzmacie. Pułapka otworzyła się i odsłoniła zamek. Użyłem na nim klucza z podręcznej aktówki – otworzył się kolejny zamek. Wziąłem pryzmat i umieściłem go w samym centrum. Następnie zabrałem trzy małe piramidy. Zbliżyłem się do małej kamiennej piramidy. Znalazłem na niej guzik. Oczywiście, nie omieszkałem go użyć. Otworzyło się przejście. Zszedłem na dół po schodach. Szedłem ścieżką, a kiedy znalazłem się w sali z kilkoma wejściami, wybrałem te środkowe. Znalazłem się w strasznie zawikłanym labiryncie. Pokręciłem się trochę po nim i znalazłem się w zielonym pomieszczeniu. Po jego środku znajdowało się urządzenie. Prawidłowe jego użycie polegało na ułożeniu pionowej kreski ze środkowych klocków. Wszedłem w korytarz po prawej stronie. Znajdowały się tu trzy wejścia. Na ścianie po lewej znalazłem pewne urządzenie. Jego uruchomienie spowodowało opuszczenie się krat za mną i otworzenie się przejścia w zielonym pomieszczeniu – w tym, w którym przed chwilą byłem. Miałem dwie minuty na przekroczenie go. Na szczęście zadanie to było proste. Po prostu cały czas należało kierować się środkowym przejściem. Kiedy w końcu znalazłem się w zielonym pomieszczeniu, szybko wszedłem w przejście, które przed chwilą się otworzyło. Znalazłem się w wielkiej, okrągłej komnacie. Przestudiowałem dokładnie symbole na ścianie i udałem się długim tunelem w stronę ogromnej wieży. Odszukałem drogę do jej wejścia – wystarczyło cały czas kierować się w lewą stronę. W środku znalazłem panel kontrolny z pięcioma przyciskami. Tylko jeden z nich otwierał przejście. Na szczęście, naciśnięcie niewłaściwego nie miało żadnego wpływu, więc naciskałem je, aż trafiłem na właściwy. Cały czas przechodziłem przez drzwi, które otwierałem kolejnymi panelami kontrolnymi. Piąty panel otworzył przejście, które znajdowało się w ostatnim korytarzu po lewej. Oczywiście, wszedłem tam. W pomieszczeniu, w którym się znalazłem, było kolejne urządzenie. W wolne miejsca wsadziłem trzy piramidy. Właściwe ich ustawienie otworzyło mi drogę do kolejnego labiryntu. Zanim do niego wszedłem, musiałem nacisnąć guzik naprzeciwko drzwi wejściowych, na ścianie. Przejście tego labiryntu nie stanowiło już żadnego problemu. Znalazłem się w pomieszczeniu, w którym stało siedem kolumn. (Nie można tu zapisać gry). Przyjmijmy, że skrajna kolumna z lewa to kolumna A, a ta maksymalnie po prawej to G. Oznaczając je tak, w jak najszybszym czasie musiałem wcisnąć symbole znajdujące się na nich. Kolejność była następująca: BCEDBFDGBA. Otworzyły się wielki drzwi. Wszedłem do pomieszczenia za nimi i dotknąłem pięknej, świecącej gwiazdy. W ten oto sposób moja przygoda dobiegła końca!

Murmur

Jeśli ktoś się stawia, to kończy w taki sposób



Czyż ta wieża nie wygląda imponująco?



Jak nie zdążymy wcisnąć odpowiednich symboli na kolumnach, to całe miasteczko oszaleje



w imadle

Wanadoo Bublications

DYSTRYBUTOR PL: CODA
STRONA PL: www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL: JEST
PC WIN 95-Me Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Black & W

Cz.2

Imadła do BLACK & WHITE ciąg dalszy. Gra składa się z pięciu poziomów, na większości z nich znajdziesz złote zwoje (ZZ), posuwające opowieść do przodu, oraz srebrne (SZ), których wykonanie nie jest obowiązkowe, ale za to zazwyczaj bardzo zyskowne. Poza tym opisaliśmy zadania dodatkowe, nie wyróżnione żadnymi zwojami, oraz sposób przejścia niektórych kluczowych fragmentów gry.

POZIOM I

Otwarcie bramy (ZZ)

Aby „zdobyć" chowańca, należy otworzyć wioskową bramę, kompletując trzy fragmenty posągu i ustawiając je na piedestale. Pierwszy fragment znajdziesz obok miejsca, w którym dotarłeś do wioski. Drugi kryje niepozorna chatka nad brzegiem morza. Po kliknięciu zwoju wysłuchaj żalów kobiety. Zaginął jej brat, w zamian za jego odnalezienie odda Ci posąg. Leży on w pobliżu kręgu grzybów, w lewo od bramy. Jeśli pragniesz stać się mrocznym bóstwem - zabij brata i rozwal chatkę. Weź posąg i ustaw go na poprzednim elemencie. Czas zdobyć trzeci element układanki. W tym celu uaktywnij zwój nad chatą rzeźbiarza. Artycha poprosi Cię o odpowiedni materiał - stosowny głaz znajdziesz w pobliżu chatki na wybrzeżu. Postaw go przy chacie, poczekaj, aż rzemieślnik zakończy pracę, ustaw zwieńczenie pomnika i przejdź przez bramę.

Nauka chowańca (ZZ)

W zasadzie nie jest to typowe zadanie a tutorial. Po wypełnieniu poleceń opiekunki wystarczy doprowadzić podopiecznego do wąwozu z wielkim chowańcem i wypełniać jego polecenia. Pamiętaj tylko, aby po objawieniu się Nemezisa jak najszybciej uciekać z góry - w przeciwnym wypadku Twój chowaniec zostanie pozbawiony energii i trafi wycieńczony do zagrody. Na koniec po otwarciu się wiru wrzuć do niego jak najwięcej wieśniaków i zapasów, kiedy już przerzucisz całą wioskę, sam przeskocz na II poziom.

Rzucanie kamieniami (SZ)

Wydawać by się mogło, iż jest to banalne zadanie - ot, strącić kamieniami głaz z postumentu. Warto jednak poświęcić chwilę na doskonalenie techniki rzutów - w dalszej części gry, podczas miotania czarów, będzie jak znalazł.

Żeglarze (SZ)

Za bramą z chowańcami znajdziesz statek Zdobywców. Aby ukończyć swój pojazd, potrzebują oni odrobiny boskiego wsparcia. W pierwszej kolejności dostarcz trochę drewna (ok. 1500 - 2000). Następnie ok. 1000 - 2000 jednostek żywności oraz dwa zwierzaki (świnie lub owce). Obejrzyj scenę wodowania, zabierz wodę z dystrybutora cudów i... No tak, oczywiście założyliśmy, że jesteś dobrym bogiem. W przeciwnym wypadku możesz pobawić się żeglarzami (polecane topienie i zrzucanie ze skał) i zniszczyć statek. Jednak nie warto - Zdobywcy powrócą na poziomie V!

Śpiewające kamienie (SZ)

W pierwszej kolejności musisz znaleźć wszystkie śpiewające kamienie (a właściwie „grające"). Uważaj na podróbki - sporo głazów mimo profesjonalnego wyglądu nie emituje dźwięku. Właściwe znajdziesz w następujących miejscach: obok cmentarza, w lesie (tuż przy uratowanym bracie), na szczycie góry (u źródeł rzeki, przy plaży), w pobliżu chatki samotnika (tam znalazłeś kamień dla rzeźbiarza) oraz przy uaktualnionym zwoju. Następnie musisz ustawić je tak, aby zagrały dźwięki w kolejności rosnącej. Chwila prób i błędów, a dostaniesz dystrybutor cudu żywności.

Na ratunek tonącym (SZ)

Zanim zabierzesz się do tego zadania, warto przyuczyć swego chowańca do podnoszenia ludzi, najlepiej trzymać go wtedy na smyczy współczucia. W zadaniu tym musisz uratować wszystkich tonących rybaków. Uwaga - czasami po kliknięciu na kolesia chowaniec przywiązuje się do niego lub zaczyna pić wodę - wycofaj go na chwilę i kliknij ponownie. Pośpiesz się, co prawda nie ma tu tykającego zegara, jednak po pewnym czasie biedacy utoną, a Ty nie dostaniesz dystrybutora cudu siły.

Niedowiarek (SZ)

No cóż - przekonanie takiego niedowiarka jak ten samotnik to prawdziwe wyzwanie. Zaczekaj, aż chowaniec naprawdę podrośnie. Jeśli po pojawieniu się wiru przejścia do II poziomu lepsza połowa Twej świadomości zasugeruje, że powinieneś zabrać więcej żarcia dla zwierzaka - nadszedł właściwy czas. Idź do chaty, oczaruj frajera i zabierz dystrybutor wody. Zainteresuj się także krążącymi nad górką świetlikami.

Owieczki (SZ)

Musisz odnaleźć zaginione owieczki. Przyznam, że to dość męczące zadanie - beczące kłębki wełny rozbiegły się po całej wyspie. Najlepsza metoda poszukiwań to „zdjęcie satelitarne" - ustawiamy kamerę pionowo w dół i zaczynamy przeglądać teren - centymetr po centymetrze. Kiedy usłyszymy nieśmiałe beczenie - bingo! W rzeczywistości jednak nie wygląda to tak prosto, dla ułatwienia podam więc lokalizację trzódki. Dziewięć owiec znajdziesz w następujących miejscach: obok wielkiej bramy do chowańców; na szczycie góry niedaleko chaty samotnika; na zboczu góry leżącej wzdłuż ścieżki, którą szedłeś na początku gry; kolejna - w tej samej okolicy, ukryta pod drzewami; następna - przy tej samej ścieżce, niedaleko plaży; w lesie, gdzie znalazłeś chorego brata; w pobliżu strzelnicy („rzutnicy"?) z kamieniami; na jednej z farm, między świniami; w pobliżu chatki rzeźbiarza. Do zaliczenia zadania musisz odnaleźć pięć, jeśli jednak skompletujesz wszystkie, w nagrodę dostaniesz możliwość zmiany chowańca (zgadłeś - w owcę!).

Ogr Sleg (SZ)

Ogra możesz pokonać klasycznie - w pojedynku, lub też dostarczyć mu około 2500 jednostek pożywienia - po obiedzie uśnie. Na końcu ścieżki znajdziesz piłkę plażową oraz dystrybutor cudów uzdrowienia.

Flecista (SZ)

Weź chowańca na smycz agresji i ukryj w dolince obok przedszkola. Kiedy flecista zacznie grać, wyskocz na niego niczym horda tatarska, złap mocarną dłonią chowańca i przestrasz. Następnie postaw na ziemi i idź za nim do chatki - dzieci wyjdą na wolność.





Od tej pory twój chowaniec będzie (częściej) zjadać takie rzeczy.

hite



Opiekunka chowańców (SZ)

Jeśli ściągnąłeś z Internetu stosowne patche (lub też kupiłeś rozszerzoną wersję gry), po kliknięciu zwoju nad chatą opiekunki możesz zmienić swego podopiecznego.

POZIOM II

Nauka – ciąg dalszy (ZZ)

W tym wypadku pierwsze złote zwoje są... dość nudne. Ot, odrobina nauki o zasadach funkcjonowania ołtarza, warsztatu producenta domów (pamiętaj, żeby dostarczyć mu duuużo drewna) czy też krótka lekcja strzelania ognistymi kulami i korzystania z czaru tarczy. Następnie należy nawrócić wioskę – razem ze swym nauczycielem napełnisz miejscowy spichlerz.

I na koniec największe wyzwanie – musisz pokonać Lethysa, pana mroźnej krainy. Tutaj nie ma sprawdzonej metody – musisz po prostu spokojnie, nie śpiesząc się, nawracać kolejne wioski. Prawda, że brzmi banalnie? To, czego nie zdobędziesz wywierając wrażenie chowańcem czy też napełniając spichlerze, ewentualnie lecząc ludzi, zawsze możesz spalić. Kiedy Khazar zostanie zniszczony, nie czuj większych oporów przed zajęciem także i jego terenów. Po załatwieniu Lethysa przejdź na III poziom. Teraz zajmiemy się srebrnymi zwojami.

Zaraza (SZ)

Źródło zarazy jest widoczne na pierwszy rzut oka – ziarno w spichlerzu drugiej wioski nadaje się do wyrzucenia (co też powinieneś bezzwłocznie uczynić). Jeśli jesteś dobrym bogiem – usuń je do morza. Możesz także podrzucić je do jednej z wiosek Lethysa – niech on się martwi o zdrowie swych wyznawców. Teraz musisz nieco podnieść totem i zgromadziwszy odpowiednią ilość magicznej energii, zacząć uzdrawiać mieszkańców. W nagrodę otrzymasz błyskawicę.

Zagadki (SZ)

Ech, te głupawe rymowanki: coś, co wyje, coś gorącego, coś należącego do chowańca... I jeszcze ta osłona. Najpierw podpal drzewo błyskawicą lub podgrzej kamień ognistą kulą. Wrzuć jedno z nich do kręgu. Następnie dorzuć tam garść odchodów chowańca, wilka (nikt nie mówił, że jego znalezienie będzie proste...) i otocz to wszystko czarem tarczy fizycznej. W nagrodę Twój chowaniec może zamienić się w zebrę.

Świątynia (SZ)

Musisz przenieść świątynię w głąb plaży – kawałek po kawałku, korzystając z trzech kolumn. Metod rozwiązania problemu jest kilka, w ramce znajdziesz jedno z nich. Kolumna najbliżej morza to pierwsza (I), najgłębiej na plaży – trzecia (III). Fragmenty świątyni ponumerowano od najwyższego (1) do najniższego (4).

Niewolnicy (SZ)

Grupa cyrkowców schwytała kilkoro Twych wyznawców, ale wymieni ich na zwierzęta. Musisz złapać i dostarczyć: parę koni (są obok większości wiosek), tygrysów (w pobliżu najbliższej wioski Khazara), pum (w pobliżu świątyni Khazara) oraz wilków czy też innej drobnicy. Przynoś zwierzaki, aż cyrkowcy uwolnią wszystkich Twych wyznawców.

Rozwiązanie zagadki ze świątynią z poziomu drugiego.

Cyfry arabskie to numery elementów świątyni (1–4), rzymskie to numery kolumn idąc od strony morza (I–III).

1 –>	II
2 –>	III
1 –>	III
3 –>	II
1 –>	I
2 –>	II
1 –>	II
4 –>	III
1 –>	III
2 –>	I
1 –>	I
3 –>	III
1 –>	II
2 –>	III
1 –>	III

Śpiewające kamienie (SZ)

Tym razem na szczęście nie musisz zbierać kamieni! Wystarczy tylko, że zagrasz odpowiednie melodie. Nut dostarczą wieśniacy – poszukaj kręcących się po wyspie grajków i posłuchaj melodii, jakie wykonują. Następnie powtórz je, grając na kamieniach. Dla ułatwienia (kamienie ponumerowane od lewej do prawej): pierwsza piosenka – 2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2; druga – 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1; trzecia: 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5.

Ofiara (SZ)

Weseli Aztecy zaproponują Ci dość dyskusyjną metodę zwiększania wydajności ołtarzy – ofiary z ludzi. Możesz poświęcić pierworodnego jednego z wodzów, możesz także wybrać wyjście bardziej humanitarne i wrzucać do ogniska roślinki lub zwierzęta – co prawda, efekt będzie mniej spektakularny, ale przynajmniej nie zmniejszy Ci populacji.

Topielcy (SZ)

Ponownie chwyć chowańca na smycz współczucia i doprowadź go nad brzeg. Wyłów dziatki i pobaw się cudem powiększania (niezła metoda na wywieranie wrażenia!). Oczywiście, jeśli jesteś złym bogiem, możesz utopić dzieciaki lub też złożyć je w ofierze (czemuż by nie razem z matką...).

Bluźniercy (SZ)

Twoi wierni zaczęli wielbić jakieś dziwaczne bóstwo! Masz dwa wyjścia – albo wszystkich utopić, albo zniszczyć obcy totem. Jeśli wybrałeś drugie wyjście, musisz obłożyć go drewnem (zasadź np. dookoła kilka krzaków) i podpalić wszystko błyskawicą. Oczywiście, możesz postąpić tak samo z bluźniercami.

Drzewna układanka

W pobliżu jednej z wiosek Lethysa znajdziesz kwadrat zbudowany z dwu rodzajów drzew o rozmiarach 3x3. Twoim zadaniem jest zamiana wszystkich w przedstawicieli jednego gatunku. Za każdym razem gdy któreś aktywujesz, zmienia się zarówno ono, jak i wszystkie przylegające. Warto poświęcić chwilę na temu zadaniu – w nagrodę dostaniesz czar skrzydlatych stworzeń, wywierających wielkie wrażenie na wieśniakach.

POZIOM III

Nie da się ukryć – ten poziom nie należy do najłatwiejszych. Przede wszystkim na początku rozgrywki Twój chowaniec jest uwięziony – odzyska wolność dopiero w momencie, gdy zdobędziesz trzy wioski. Nie wahaj się więc korzystać z nieco niestandardowych technik – zmniejszanie populacji to niezła metoda. zdobywanie punktów wiary postępuje wtedy o wiele szybciej!

Shaolin (SZ)

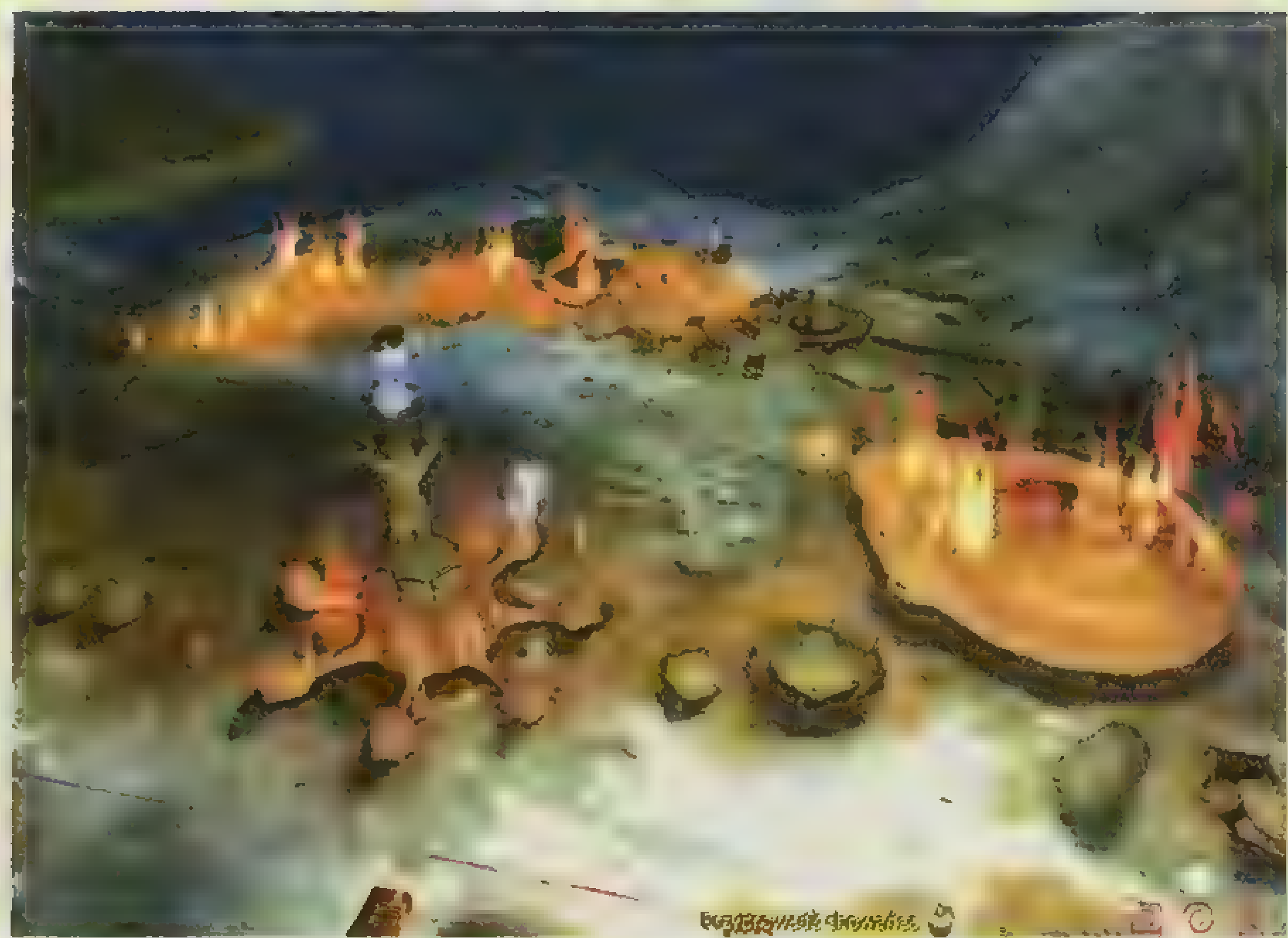
Kiedy tylko rozpoczniesz nawracanie pierwszej wioski, pojawi się srebrny zwój Shaolin. Pozornie zaliczenie tego zadania jest bardzo łatwe – wystarczy podążać za mnichem, jednak nie może Cię on zauważyć, nie możesz go także zgubić z oczu – musisz cały czas znajdować się za jego plecami. Wymaga to opanowania kontroli kamery przy pomocy myszy (sterowanie za pomocą klawiatury może okazać się niewystarczające). Uważaj zwłaszcza na momenty, gdy Shaolin zbliża się do grzybów – za chwilę odwróci się i będzie kontemplował krajobraz. Pamiętaj także, że w każdej chwili możesz zatrzymać grę i spokojnie zmienić ustawienie kamery – w tym momencie Shaolin Cię nie widzi. Kiedy dotrze już do końca ścieżki, nie denerwuj się – w tej chwili co prawda nie otrzymasz żadnej nagrody, jednak cierpliwość zostanie Ci stukrotnie wynagrodzona.

Kiedy zdobędziesz pierwszą wioskę, Lethys podpali kilku Twych wyznawców, przechadzających się nad brzegiem morza. Jeśli zaliczyłeś poprzednie zadanie, Shaolin pomoże Ci, podsuwając kilka cudów wody – powinieneś ugasić wieśniaków, zanim zbliżą się do zabudowań wioski. Po zdobyciu drugiej wioski Lethys ześle na Ciebie plagę wilków. Shaolin zniszczy niektóre z nich ognistymi kulami. Musisz jak najszybciej zniszczyć pozostałe (powinno wystarczyć uniesienie ich z ziemi i wyrzucenie do morza) – w przeciwnym wypadku wioska przejdzie w ręce wroga, a Ty będziesz musiał zdobyć 1500 punktów wiary, aby ją odzyskać.

Odmładzacz (SZ)

Po zdobyciu trzeciej wioski będziesz miał okazję skorzystania z usług odmładza-

w imadle





cza (a właściwie odmładzaczki). Wystarczy, że postawisz przed kobietą starca, a po chwili zamieni się on w młodzika. Z kolei dziecko przybierze postać chowańca. Warto poświęcić kilka minut na odmładzenie populacji przed transferem ludzi na poziom IV – kolejny etap rozpoczniesz z pełnymi sił mieszkańcami.

Przed przejściem na poziom IV pamiętaj o wysłaniu przez portal jak najwięcej ludzi oraz drewna – naprawdę za chwilę będziesz tego potrzebował.

POZIOM IV

Witaj z powrotem na pierwszej wyspie – tym razem ogarniętej ogniem pożogi. Przede wszystkim musisz podjąć życiową decyzję (a przynajmniej „życiową" dla Twych poddanych) – ratować pierwszą wioskę czy nie. Jeśli zdecydujesz się na pierwszą opcję, powinieneś wznieść nad osadą tarczę psychiczną, podnieść totem i jak najszybciej zająć się podbojem drugiej osady. Możesz także pobawić się w przechwytywanie kul – jednak wtedy nie będziesz mógł skupić się na żadnych innych zajęciach. Możesz także zignorować pierwszą wioskę i skupić się na drugiej. Co prawda, wszyscy poprzedni wyznawcy zginą, jednak będziesz w stanie dość szybko odrobić tę stratę, także zabudowania można odtworzyć. Następnie rozbuduj swój zasięg wpływów, tak aby osiągnąć neutralne lub obce wioski (najlepiej robić to, budując nowe agory poza zasięgiem swego wpływu). Po pewnym czasie Twój zasięg dotrze do kamieni strażniczych.

Kamień Pierwszy - Totem

Musisz we właściwej kolejności zagrać na dzwonkach, aby zniszczyć totem wywołujący deszcz ognistych kul. Zamiast w sam dzwonek możesz stukać w jego uchwyt. Ważne jest także, aby każde zadanie wykonać w odpowiednim czasie – jeśli będziesz się ociągał, zaczniesz zabawę od początku. Kolejność podajemy, licząc dzwonki od lewej strony. Melodia 1.: 1,2,3; Melodia 2.: 1,2,3,5,2; Melodia 3.: 1,2,3,5,2,3,1; Melodia 4.: 1,2,3,5,2,3,1,4,1.

Kamień Drugi - Ogr

Czas na spotkanie ze Slegiem Juniorem, synem Slega z poziomu I. To zadanie jest banalnie proste – wystarczy, abyś przyprowadził tu swego chowańca i załatwił ogra. Następnie zniszcz totem, a powstrzymasz deszcze, błyskawice i gremliny.

Kamień Trzeci - człowiek ze złamanym sercem

Zadanie: dostarczyć Keiko z wioski azteckiej do szałasu Samotnego Faceta. Istnieje kilka sposobów rozwiązania problemu. Jeśli swym wpływem obejmujesz obie te lokacje, wystarczy podnieść kobietę i posadzić ją przed szałasem. Ewentualnie, możesz wykorzystać do tego swego chowańca – pamiętaj tylko, aby potrafił się zachować w obecności wieśniaków – nie chcesz chyba, aby pożarł oblubienicę! Choć i tak śmierć kobiety nie jest złym rozwiązaniem – jeśli chcesz, rzuć nią o skały – narzeczony ostatecznie się załamie, a ostatni kamień ulegnie zniszczeniu. To rozwiązanie polecamy jednak jedynie Bardzo Złym Bogom.

Wioska Nieumarłych (ZZ)

Lethys zamienił mieszkańców jednej ze swych wiosek w zombie. Aby zdjąć z nich klątwę, musisz podnieść jednocześnie dwa totemy, stojące na krawędzi krateru. Wcześniej jednak powinieneś, rzecz jasna, odpowiednio rozszerzyć zasięg swego oddziaływania – wybuduj kilka rusztowań i postaw agorę jak najbliżej krawędzi. Następnie rozbuduj wioskę i przyprowadź chowańca. Jeśli jeszcze nie opanował on sztuki podnoszenia totemu – naucz go tego teraz. Następnie, w chwili gdy zacznie podnosić jeden z totemów, równocześnie wznieś drugi. Jeśli uda się odpowiednio zsynchronizować działanie – zaliczyłeś zadanie.

Rybia zagadka (SZ)

Musisz zapędzić ryby pomiędzy boje – kiedy stukniesz w wodę, uciekają od Twej dłoni. Co prawda, jest to robota dość upierdliwa, ale w nagrodę dostaniesz możliwość zamiany chowańca na nowego, ślicznego żółwika!

Niebezpieczna ścieżka (SZ)

Twoim zadaniem jest przeprowadzenie staruszki przez niebezpieczną górską ścieżkę. Nie obserwuj kobieciny, tylko jak najszybciej idź wzdłuż dróżki. Po chwili zobaczysz śpiące wilki – wyłap wszystkie i rzuć nimi o skały. Następnie dotrzesz do gęsto rosnących drzewek i krzaków – wyrwij jak najwięcej z nich, zanim zaczną płonąć. Ostatnia przeszkoda to śpiący ogr – mogą go obudzić pasące się nieopodal owieczki, należy więc je zlikwidować. Kiedy kobieta dotrze do wioski, otrzymasz w nagrodę możliwość zamiany chowańca w wilka.

POZIOM V

Czas na ostateczną konfrontację z Nemezisem. Myślisz, że poprzednie poziomy były trudne? Jeśli tak, to lepiej w ogóle odpuść sobie zabawę w ostatniej krainie. Zwłaszcza że ponownie nie będziesz mógł zbytnio liczyć na pomoc swego chowańca...

Żeglarze - cz. 2

Pamiętasz śpiewających szanty marynarzy z poziomu I? Wrócili! O ile oczywiście podczas pierwszego spotkania potraktowałeś ich odpowiednio miło... W nagrodę przynoszą dwa dary – możliwość zamiany chowańca w polarnego niedźwiedzia oraz dodatkową wioskę. Opłaca się jednak czasami być altruistą.

Wilk i owieczka

Wilk jest głodny, wilk jest zły, wilk ma bardzo ostre kły (czy jakoś tak...). W bajeczce z happy endem dobra owieczka uciekłaby przed pazurami złego drapieżnika. My jednak mamy serduszka z kamienia i opowiadamy się za utrzymaniem naturalnego porządku w przyrodzie. Aby doprowadzić wilka do owcy, musisz zadzwonić w odpowiedniej kolejności na otaczających jej zagrodę dzwoneczkach. Zakładając, że wilka masz po prawej stronie, a tabliczka jest na dole, stuknij w następujące dzwonki: dolny, prawy, górny, lewy, górny, lewy, dolny, prawy. W nagrodę możesz uaktywnić chowańca–lwa.

Przed zabawą w tybetańskiej wiosce musisz usunąć chroniącą ją tarczę psychiczną. W tym celu zlikwiduj z pomocą chowańca tancerzy, pląsających wokół trzech kamieni dostarczających energię – możesz zacząć podbój wioski.

Magiczny Smok (SZ)

Musisz pomóc myśliwym w pokonaniu smoka. W pierwszej kolejności uzdrów śmiałków. Następnie podpal materiały leżące przy wejściu do kopalni. W oparach dymu łowcy wejdą do środka. Następnie posłuchaj, co się dzieje wewnątrz sztolni, i wróć do wejścia. W nagrodę za pomoc otrzymasz dystrybutor cudów ptactwa – jednego z najpotężniejszych zaklęć stosowanych podczas zdobywania wiosek. Pamiętaj tylko, aby stosować go na dużej grupie widzów – bardzo wolno się ładuje!

Brązowy Niedźwiedź

Mieszkańcy japońskiej wioski narzekają na... No cóż – nie wahajmy się użyć tego słowa – niedźwiedzie kupy, walające się po lesie. Zatyczki do nosa i w drogę do lasu, uprzątnąć odchody! W nagrodę Twój chowaniec będzie mógł zamienić się w niedźwiedzia.

Informator

Przy ognisku w lesie nieopodal japońskiej wioski spotkasz informatora (pojawia się tylko w nocy!) – podczas trzech spotkań wyjawi Ci powody marnego samopoczucia Twego chowańca. Jak możesz się domyślić, za wszystkim stoi Nemezis, w magiczny sposób odbierający siły Twemu pupilkowi, negujący jego charakter oraz zmniejszający jego postać fizyczną. Na szczęście, wszystkim tym problemom można zaradzić – wystarczy, że będziesz uważnie słuchał.

Po podbiciu wszystkich wiosek z piątej krainy nadszedł czas na ostateczną konfrontację. A właściwie na spokojne gromadzenie sił. Pamiętaj, że chowaniec Lethysa to potężny przeciwnik – w trakcie potyczki będzie dysponował dokładnie taką samą siłą jak Twój zawodnik, jest on także nieprawdopodobnie zdolnym cudotwórcą. Nie spiesz się więc, naucz swego podopiecznego jak największej ilości sztuczek i dopiero gdy jesteś pewien zwycięstwa – doprowadź do starcia. Wszakże może być tylko Jeden Bóg!

I to by było tyle – temat BLACK & WHITE uważamy za wyczerpany.

Pooh

EA Games
www.bwgame.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl/bw
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95-Me Min. Pentium 350, 64 MB RAM

OCENA: 10/10

Evil Islands

CURSE OF THE LOST SOUL

CZ. 4

Dzięki naszej przemyślanej strategii działania ostatnio znalazłeś się w mieście Ingos. I oto przygód na Złej Wyspie ciąg dalszy.

MIASTO INGOS

Porozmawiaj z kapitanem, Dierą i Sverem. Masz odnaleźć ciało szperacza. Porozmawiaj z gubernatorem i kupcem. Włącz do drużyny Mairanę i idź na płn. wsch. Górę miń od płn. Dalej na płd. – do małej wioski. Przeczołgaj się obok strażników. Twój cel jest na płd. od dużej chałupy. Obejrzyj ciało i zabierz strzałę leśnych ludzi. Wracaj do miasta.

Porozmawiaj z kapitanem i traperem – masz znaleźć święty kwiatek. Zapytaj trapera o leśnych ludzi i porozmawiaj z gubernatorem. Z kupcem podyskutuj na temat ciała i kradzieży, wypytaj też maga. Zagadaj jeszcze do trapera – dostaniesz zadanie przyniesienia skór na miejsce spotkania. Wynajmij maga i idź na płd. zachód, a potem wzdłuż jeziora na zach. Przejdź przez most, wybij przeciwników. Dotrzesz do leśnych ludzi. Są groźni tylko w kupie, ale pomagają im jednorożce. Poczekaj, aż patrolujący jednorożec oddali się, i wywalcz sobie drogę. Udaj się na wsch., a potem na płn. wzdłuż jeziora, aż do pułapki wrogiego klanu. Idź na zach. wzdłuż płn. góry, potem skręć na płd. Podkradnij się do jasnowidza i wybierz odpowiedni moment na podebranie mu zielonego liścia. Podczas wędrówki na zach. natkniesz się na kolejną, mniejszą pułapkę. Otwórz ją i wypuść dobrych leśnych ludków. Wróć do dużej pułapki – na zach. od niej jest pniaczek. Użyj na nim liścia – wyłączysz magiczną ochronę. Otwórz pułapkę, wejdź do jej środka – no i masz święty kwiatek. Następne zadanie to dostarczenie go do leśnych ludzi. Wróć do miasta. Przy komórkach skręć na płd. Wyrżnij grupę ludzi. Idź na terytorium zielonego klanu. Wejdź do strefy transferowej. Porozmawiaj z Zielonym Liściem – masz zadanie uwolnienia Szacownego Starca. Musisz udać się do siedziby Karansula.

Idź na wsch., a dalej do płn. przejścia pomiędzy dwoma górami. Potem wzdłuż płn. góry do wyjścia ze strefy. Do obozu wojskowego wejdź płn. wejściem. Zabij strażnika i dowódcę straży. Przy tym ostatnim znajdziesz topór i klucz. Idź do klatki. Otwórz ją kluczem – leśni ludzie prysną na wolność. Wróć trasą, którą dostałeś się do obozu. Wyprowadź starca z obozu przez najbardziej płn. wyjście. Idź na płd. W dolince masz miejsce spotkania. Załatw strażników. Na rozwidleniu połóż skórę od trapera. I możesz już wracać do miasta.

MIASTO RAZ JESCZE

Porozmawiaj z traperem na temat wywierania nacisku na Karansula. Bingo! Za zdobycie ksiąg rachunkowych zaoferuje Ci 1200 monet! Kapitan poradzi, jak dostać się do siedziby Karansula, zaś dzięki rozmowie z Tricksterem rozwiniesz umiejętność Używania/Kradzieży.

Idź do leśnych ludzi. Porozmawiaj z Szarym Liściem o porywaczach starca – musisz go pomścić. Dowiedz się też czegoś o strzale z ciała szperacza. Idź na płd. wsch. od wejścia. Przejdź mostem nad rzeką. Dalej na wsch. wzdłuż rzeki, a później wzdłuż jeziora. Wytnij strażników przy wejściu do siedziby Karansula. Skręć na wsch. – w pobliżu kopalni jest beczka, a na niej dokumenty. Weź je. Niestety, są sfałszowane. Idź na płn. – do mostu. Przejdź przez most i pozabijaj, co się da. Kontynuuj marsz w kierunku płn.–zach., aż do dużej maszyny. Wykorzystaj umiejętność Używania/Kradzieży – maszyna zostanie zepsuta, a robotnicy zbiegną się, żeby sprawdzić, co się stało. Idź na wsch., a potem na płn. od maszyny. W płn. części domeny zauważysz brygadzistę i jego ochroniarza. Zabij ich i przeszukaj ciała. Weź dokumenty i włócznię. Skieruj się na płn., gdzie rzeka zakręca w kierunku gór. Idź wzdłuż niej na płn. W małym schowku masz kufer z runem zmniejszającym zużycie wytrzymałości. Opuść strefę i skieruj się do opuszczonych kopalni.

Wejdź od płd. Zmierzaj na płn. – do obozu wojskowego. Są do niego trzy wejścia, ale te płn. jest najmniej pilnowane. Wejdź tam i idź na płd., załatw strażników przy małym domku i podejdź do studni. Poczekaj na szpiega i załatw go. Weź odznakę i łuk. Tą samą drogą, którą tu dotarłeś, idź do leśnych ludzi. Możesz odwiedzić wrogich leśnych ludzi w dolince na płn.–wsch.

Wykończ lub omiń trolla. Skieruj się na płn. Załatw dwóch strażników, skręć na zach., załatw kolejną parkę i wal na płn. Załatw grupę czterech wesołków lub przeczołgaj się obok nich. Skieruj się na wsch. Po drodze załatw kolejnych dwóch łosiów. Przekrocz plac wzdłuż płd. muru. Kieruj się na wsch., załatw dwóch jasnowidzów, a następnie zbadaj (Używanie/Kradzież) pień, koło którego sterczeli – masz run maks. przyspieszenia. Wracaj do przyjaznych leśnych. Porozmawiaj z Szarym Liściem o zabitym szpiegu, to dostaniesz prezent – kamień czaru błyskawicy. Wracaj do miasta. Porozmawiaj z Karansulem o skradzionych zapiskach. Dostaniesz zadanie odzyskania kolekcji gubernatora. Skieruj się do opuszczonych kopalni.

Znajdujesz się przy zach. wejściu. Skręć na płn. wsch. i idź szeroką drogą między górami. Przejdziesz między obozami wojskowym i leśnych ludzi. Idź, dopóki nie miniesz zamkniętych drzwi. Zapamiętaj to miejsce. Idź na płn. wsch. Nie przekraczaj mostu, skręć na zach. i idź wzdłuż jeziora. Znajdziesz się na ziemiach zbójców. Miń strażników. Jest ich sporo, możesz przejść tylko koło tych, którzy pilnują odcinka przy jeziorze. Dalej idź na płn., do obórki. Skręć na płn.–zach., miń dom, zabij strażnika i idź wzdłuż góry na zach. Zabij strażników w pobliżu chatki i zabierz ze środka pudełko z kolekcją gubernatora. Wycofaj się tą samą drogą, którą tu trafiłeś. Zbójcy wypuścili tygrysy – uważaj na nie. Wróć do miasta.

Od kupca i Iysonia dostaniesz zadanie przejścia przez labirynt. Wyjdź z miasta. Skorzystaj z wyjścia blisko wioski leśnych ludzi i idź na płd. wsch., do dużej bramy. Otwórz ją i wejdź do pierwszej sekcji labiryntu. Twoimi głównymi przeciwnikami tutaj będą tygrysy. Idź na polankę, zabij dwóch trolli (możesz tego uniknąć, jeżeli będziesz cierpliwy). Górę za następną polanką miń od płn., gdyż na płd. kręci się żywiołak śniegu. Przy wyjściu czeka kilka żywiołaków – możesz je zabić lub ominąć. Dalej są dwa trolle, możesz przeczołgać się obok nich wzdłuż płd. krawędzi przejścia. Otwórz drzwi, opuść tę strefę i wejdź do następnej – tu włada Karansul. Następne zadanie – dotrzeć do siedziby zielonego klanu.

Wejdź od płd. na zach. krańcu strefy. Podążaj wzdłuż góry na wsch., potem skręć na płd. Możesz wybić wszystkie młode i pospolite niebieskie trolle, ale tego starszego zostaw w spokoju. Idź na płd., aż zobaczysz pniak. Użyj go, to włączysz pułapkę na płn. od niego. Idź na wsch. Na płn. jest przejście na zach. Strzegą go dwa trolle, a na jego końcu jest kufer z runem dodatkowych celów. Wróć na początek przejścia i skieruj się na wsch., potem skręć na płd. – dotrzesz do nowej siedziby klanu zielonych. Wejdź do strefy transferowej.

w imadle





Porozmawiaj z Szarym Liściem. Dowiesz się, kto stał za porwaniem księżniczki. Idź do miasta i porozmawiaj z magiem – dostaniesz zadanie poznania maga. Pogadaj z kapitanem, a później z kupcem o opuszczonych kopalniach. Dostaniesz zadanie zdobycia czegoś wartościowego dla gubernatora.

OPUSZCZONE KOPALNIE

Wejdź przez zach. wejście i zmierzaj na płn. wsch. do drzwi, które już raz mijałeś w drodze do zbójców. Natkniesz się na straż maga. Możesz albo przywarować i pozwolić im przejść, albo zaatakować – najpierw musisz zabić maga, a dopiero potem zająć się załogą. Przeszukując ciało maga, znajdziesz run ultraefektu.

Na drzwiach kopalni użyj klucza od kupca. Wejdź do środka. Opędzając od tygrysów, posuwaj się na płd. wsch. Kiedy dotrzesz do dużej góry, idź wzdłuż niej na płd. – unikniesz nieprzyjemnych spotkań z wieloma upierdliwcami. Załatw lub omiń trolla, a potem skieruj się na płn. wsch. – do wagonika i kufra. Kolejny troll będzie czekał w pobliżu kufra – wykończ go lub poczekaj, aż odejdzie. Z kufra weź zarodek złota. Teraz możesz wycofać się tą samą drogą, którą tu dotarłeś, albo połasić się na kolejny skarb. Idź na północ – będziesz musiał wyrąbać sobie drogę przez żywiołaki śniegu i tygrysy. W płn.–wsch. części kopalni pod drzewkiem leży szkielet, a przy nim kamień czaru ochrony przed błyskawicą. Możesz opuścić kopalnię.

Porozmawiaj z gubernatorem. Dostaniesz klucz do opuszczonych kopalni i nowe zadanie. Wejdź do kopalni od zach. i idź dalej na płn. wsch. – do mostu. Przekrocz go i idź na płn. wzdłuż rzeki. Otwórz drzwi kluczem od gubernatora. Idź na płn. – straże kopalni są bardzo silne, ale na tym etapie powinieneś sobie z nimi poradzić (tylko nie porywaj się na więcej niż dwie osoby). Do kopalni możesz wejść przez jedno z trzech wejść. Najlepiej skorzystać z tego najbardziej na zach. Będziesz musiał walczyć ze zbójcami, ale nie powinno sprawić Ci to kłopotu. Po wyrąbaniu sobie drogi, wejdź do kopalni. Zadanie zostanie wykonane, ale zaraz masz następne – musisz znaleźć księżniczkę.

Wlazłeś przez płn. wejście na zach. skraju strefy. Idź na wsch., potem na płn. Zabij dwóch strażników. Dojdziesz do dużej jaskini z najemnikami – wytnij ich i zabierz klucz z ciała dowódcy. Ostrożnie zbadaj kufry: w dwóch znajdziesz 25 tys. monet. Wyjdź z jaskini przez płn. wejście i kieruj się na wsch. wzdłuż płd. przejścia. Otwórz drzwi kluczem dowódcy i idź na wsch. Wejdź do jaskini, gdzie siedzą trzy harpie – przeczołgaj się obok nich na płn. Idź przejściem do dźwigni. Użyj jej do otwarcia płd. przejścia. Wkraczasz na tereny Robaczerepów. W korytarzach unikaj większych grup przeciwników – załatwiaj ich pojedynczo lub parami. Musisz dostać się do jaskini znajdującej się na wsch. od korytarzy. Zamieszkuje tam stara harpia – lepiej z nią nie zadzierać, tylko po cichutku przeczołgać się obok. Idź na wsch., a potem korytarzem na płd. Otwórz drzwi i wejdź do strefy transferowej. Porozmawiaj z Wielkim Magiem, zapytaj go o Khadaganian.

FORTECA

Zostaniesz wysłany do kanionu śmierci w charakterze celu dla żołnierzy. Nie pękaj, trzeba tylko pokazać, że od czasu do czasu i cel może się wkurzyć i stawić opór. Otrzymujesz zadanie polegające na przebyciu kanionu śmierci.

KANION ŚMIERCI

Idź na płn. Z pojedynczymi żołnierzami jakoś sobie poradzisz, ale unikaj liczniejszych grup, a także pająków. Zobaczysz magiczny obelisk. Skorzystaj zeń, to zostaniesz obłożony czarem wzmocnienia. Kiedy dotrzesz do góry, skręć na wsch. Wyjdź z kotlinki i ruszaj ponownie na wsch. Kiedy dotrzesz do samotnego pagórka, omiń go od płd. i przyjrzyj na wsch. Nieco dalej natkniesz się na grupę wzgórz – omiń je od płd. Przekradnij się wzdłuż krawędzi kanionu (jest tam spora grupa rekrutów). Idź na wchód, aż dotrzesz do mostu. Przejdź nim i skieruj się na płd. ku wąskiemu przejściu przez góry. Wejdź w przesmyk najbardziej wysunięty na wsch. i podążaj na płd., aż góry się skończą. Potem skieruj się do zach. przejścia i idź na płd. Ze skrzyni weź 50 tys. monet. Opuść przejście i ruszaj wąwozem na płn. Niedaleko drugiego obelisku zobaczysz pająka. Obelisk da Ci możliwość dość wyraźnego widzenia w mroku. Idź ku płn., potem skręć na zach. W pobliżu trzeciego obelisku są dwa pająki, ale on sam może Cię nagrodzić potężnym zaklęciem uzdrawiania. Idź ku zach. przez płn. część wąwozu, potem skręć na płn., przejdź przez most i podejdź do małego domku. Otwórz drzwi i wejdź do środka.

FORTECA

Pogadaj z odaliską Kardaura. Musisz wykraść klucze jej pana, więc jest to osoba, która może ci wiele pomóc.

KANION ŚMIERCI

Odaliska ma broń, ale nie sprosta doświadczonym żołnierzom. Tu trzeba podstępu. Strażnicy są do odaliski nieprzychylnie nastawieni, powinna ich więc unikać. Skieruj się na pusty plac pomiędzy dwiema klatkami ustawionymi na płn. od klatki bohaterki. Podejdź do płn. ściany. Podpełznij na zach. Poczekaj, aż strażnik uda się w tym samym kierunku, i otwórz bramki. Wyjdź z więzienia i poza klatkami oraz domkami skieruj się na płd. zach. Wkrótce dojdziesz do sporego budynku. Otwórz drzwi i wejdź. Rezyduje tam Kardaur. Podwędź mu klucz. Wróć tą samą drogą do klatki bohaterki i otwórz klatkę. Zadanie wykonane.

FORTECA

Ponownie porozmawiaj z odaliską. Jesteś wolny i odzyskałeś swoje rzeczy. Zostało tylko wydostać się z kanionu. Otrzymałeś nowe zadanie – dotarcia do wyjścia z jaskini.

KANION ŚMIERCI

Uciekasz nocą. Niestety, o tej porze do kanionu wpuszczono bardziej doświadczonych żołnierzy i bardziej zajadłe stwory. Co więcej, jak tylko Twoja ucieczka zostanie odkryta, ciemiężcy puszczą w ślad za Tobą wyborowych tropicieli. Przede wszystkim więc trzeba odwrócić ich uwagę od siebie. Przejdź przez wrota, które są używane przez odaliski, zabij strażników (ale tylko tych samotnych!). Na płn. wsch., nieopodal dźwigni, zobaczysz Kardaura – zabij go i weź klucz. Użyj dźwigni i wypuść bestie z klatek. Otwórz wrota i ruszaj do kanionu. Skorzystaj z tej samej drogi, co przedtem. Twoimi przeciwnikami będą banshee i pająki. Podejdź do drugiego magicznego obelisku i zrób zeń użytek. Na północ, w niewielkiej dolinie jest obóz ćwiczebny. Czas wyrównać rachunki. Szacowny trener zespołu ma ciężką kuszę z mithrilu. Przejdź do drugiego mostu, przejdź po nim i skieruj się na płn.. do jaskini. Zabij strażnika, weź klucz, otwórz wrota i wejdź do strefy transferowej. Zadanie zostało wykonane. Teraz masz znaleźć wyjście z jaskini.

JASKINIA ROBACZEREPÓW

Skieruj się na wsch. wzdłuż ściany i powalcz z żywiołakami. Skorzystaj z dźwigni. Idź na wsch., aż do rozpadliny. Następnie skieruj się na płn. Nieopodal mostu, który opuściłeś, zobaczysz Robaczerepa. Zabij go i przejdź most. Ostrożnie skieruj się na płd., a potem na wsch. – nie dopuść, by spostrzegły Cię harpie. Przebij się przez strażników – jeden Żywróg i jeden Robaczerep. Ostrożnie przejdź do świątyni w płd.–wsch. zakątku. Wespnij się na jej parapet i przejdź na płd. Kiedy dotrzesz do niewielkiej wysepki na płd., dźwignią opuść most na płn. wsch. Przejdź po parapecie ku płn. i zeskocz zeń w tym



samym miejscu, gdzie się nań wspiąłeś. Przejdź do płn. wsch. wyjścia z jaskini. Wejdź w korytarz i zabij harpię, a potem strażnika. Przejdź po moście, zabij żywiołaka ognia i idź na wsch. Podejdź do kamienia i spotkaj się ze zbiegłymi przestępcami.

OSTATNIA KRYJÓWKA

Tu po krótkiej pogawędce otrzymasz kolejne zadanie – Pieczęć Imperatora. Opuść strefę i przejdź na pustynię.

PUSTYNIA NEKROMANTY

Przejdź na płn. od wejścia. Unikaj ludzi i harpii. Przejdź na płn. wedle góry, zabij Żywroga. Wzdłuż płn. ściany przemknij do kufra. Nie dopuść, by spostrzegły Cię cyklopy. Pieczęć Imperatora leży w kufrze. Wyjmij ją i wróć do kryjówki.

OSTATNIA KRYJÓWKA

Porozmawiaj z Khatul i Bratem Bez Twarzy, a potem z kowalem (spytaj go o zaginionego młodzika). Nowe zadanie to rozprawić się z handlarzami niewolników. Pogadaj z Kehel, poproś o magię i zapytaj o zaginionego młodzika. Otrzymasz kolejne zadanie – harpie. Przejdź do Sahilii i spytaj o zaginionego. Otrzymasz dwa zadania: Kryjówka i List.

PUSTYNIA NEKROMANTY

Skieruj się na płd. i przebij pomiędzy pająkami i banshee. Wkrótce powinieneś dotrzeć do krańca góry, nieopodal zobaczysz harpię. Miń ją, wejdź do doliny położonej dalej na płd. Zabij pająki i zaatakuj harpię. W nagrodę dostaniesz runę szybkiej regeneracji. Udaj się do miasta.

MIASTO

Idź ku rzece na płd.-wsch., odpierając po drodze ataki banshee i pająków. Doszedłszy do mostu, przejdź po nim na płd. Potem skieruj się ku tamie na wsch. Unikaj starć z khadaganiańskimi weteranami i wieśniakami. Przejdź ku drugiej tamie, a potem skieruj się na płd. Zobaczysz nadzorcę niewolników. Zabij go i zabierz mithrilowy topór. Ruszaj na płd. Niedaleko wejścia do miasta opuść płd. plantacje i skieruj się do mostu na płn. Przejdź ku zach. po samym brzegu i opuść budynek. Potem ruszaj na płd., tłukąc wszystko, co niemiłe, zębate i wrogie.

Otwórz szkatułkę nieopodal ruin. Weź przedmioty należące do zbieracza.

Idź ku wejściu do miasta. Przekradnij się chyłkiem wedle strażników i ruszaj na płd. główną ulicą – niech nikt Cię nie zobaczy. Za skrzyżowaniem skieruj się przez bramę na wsch. Potem podejdź do domu na płn. – tego z posągami przy wejściu. Podsuń list ku drzwiom.

OSTATNIA KRYJÓWKA

Pogadaj z kowalem o zabitych nadzorcach niewolników i weź odeń trzy kawałki meteorytu. Pogadaj z Kehel o zabitej harpii i weź 40 tys. nagrody oraz klucz do zaklęcia Fontanna Kwasu. Pogadaj z Khatul o zabitych nadzorcach i o spotkaniu ze zbieraczem. Otrzymasz zadanie pt. Zbieracz Antyków. Pogadaj z Sahilią o ekspedycji do miasta – otrzymasz zadanie zbadania wiejskiego dworku. Gadka z Blind poprawi Ci zaś zręczność.

Skieruj się na płn. – do dwóch domków. Na dziedzińcu jednego z nich jest weteran. Weź od niego klucz i otwórz drzwi do drugiego domku. W kufrze znajdziesz tam 100 tys. monet. Przejdź na płd. i płd.-wsch. za strefą transferową. Potem w pobliżu rzeki skręć na płd. Przejdź na targ, gdzie swoją operację przeprowadza miejscowa armia. Wymorduj nieprzyjaciół – otworzy się strefa transferowa. Wejdź tam. Przeszukaj ciała i zbierz części mithrilowej zbroi. Pogadaj ze zbieraczem i wróć do schroniska. Z Sahilią (możesz ją wynająć) porozmawiaj o dworze, a z Kehelem o nekromancie Taivo – otrzymasz nowe zadanie.

PUSTYNIA NEKROMANTY

Idź na wsch. i przedostań się przez rozpadlinę. Dalej na północ, rżnąc banshee, pająki, hieny i ogry. Po starciu z ogrem, idź na wsch. – do wieży nekromanty. Tamtejsza straż to żołnierze i zombie. Wejdź od tyłu i zabij maga, a potem żołnierzy i łuczników. Wróć do strefy transferowej.

Jeśli pogadasz z nekromantą, to otrzymasz zadanie dotyczące głowy naukowca. Trzymając się ściany, idź na płn. do pierwszego wejścia. Zabij strażników. Przemknij do domu na zach. od wejścia, przejdź wedle jego wsch. ściany, a potem wzdłuż płd.. Doszedłszy do rogu płd.-zach., skręć na zach. i przejdź do drugiego domu. Otwórz drzwi i wejdź. Zabij klucznika i dwa zombie. Nie daj się wciągnąć w żadne awantury. Wyjdź z domu i kieruj się na płd.zach. Skręć na wsch. i dalej na płn. wsch. Wejdź do domu i zabij strażników. Weź z ołtarza głowę naukowca i wyjdź. Wróć do Taivo. Przeszukaj ciała strażników.

WIEŻA NEKROMANTY

Pogadaj z nekromantą. Otrzymasz kolejne zadanie – Amulet. Pogadaj o prezencie Kholaia, otrzymasz całkiem przyzwoitą zbroję. Wróć do miasta.

MIASTO

Podejdź do zach. wejścia. Ruiny dworu są na płn. wsch. od strefy transferowej. Przejdź wzdłuż ściany na wsch., potem do środka. Dworu strzegą zombie i magowie. Przebij się do głównego wejścia, następnie przez rozpadlinę w murze do wewnętrznej części. Weź odłamki amuletu z kufra. Wróć do schronienia. Porozmawiaj z Kehel o odłamkach amuletu, a z Khatulem o portalu. Otrzymasz zadanie dotarcia na miejsce spotkania.

PORTAL

Idź na wsch., a potem do skrzyżowania szlaków. Skręć ku płn. i podążaj w kierunku dworku. Przebij się i idź na płn. do skrzyni za kratą. Wyjmij z niej milion monet. Wróć na skrzyżowanie szlaków. Skieruj się na wsch. i idź do jaskini na płn. Wejdź do strefy transferowej.

JASKINIA SPOTKANIA

Od Jegomościa Bez Twarzy otrzymasz kolejne zadanie – Portal.

PORTAL

Wpadłeś w zasadzkę, więc pozabijaj wrogów. Z ciała nieboszczyka weź run zmniejszający zużycie energii. Przejdź na płd. wsch. do niewielkiego miasta w pobliżu portalu. Spróbuj wejść tam niepostrzeżenie. W płd. rejonie tego grodu jest most do obozu otaczającego portal – i to w dodatku strzeżony dość niedbale. Za mostem skręć na płn. Dotarłszy do skrzyżowania, skręć na płd. wsch. i idź do domku. Klucznik stoi niedaleko. Zabij go i weź klucz. Skieruj się na wsch. Zobaczysz niewielki ołtarz. Przy jego pomocy możesz wyłączyć pułapki. Potrzebny będzie jednak klucz, którego posiadacz łazi od ołtarza do ołtarza. Zabij go i weź klucz. Wyłącz pierwszy krąg magicznej osłony. Idź na płd., a potem na płd. wsch. Przebij się przez strażników, ale omijaj większe grupki. W ten sposób wkrótce dotrzesz do drugiego kręgu. Jest tu klucznik, za pułapkami – możesz go albo odnaleźć przy pomocy czaru Clainoyance, albo wywabić z ukrycia dzięki Fire-work. Za drugim kręgiem pułapek na płd. wsch. zobaczysz pilnie strzeżony most. Trzeba będzie więc ominąć go przez trzeci krąg pułapek. Tych pułapek nie da się odczynić, jest jednak pomiędzy nimi przejście. Tyle że klucznik łazi akurat wzdłuż tego przejścia. Idź za nim, ale niech Ci nie przyjdzie do głowy go zabijać.

Kiedy miniesz tę zaporę, na wsch. zobaczysz kolejny most, mniej strzeżony. Zabij strażników i przejdź po moście. Jesteś już prawie u celu. Portal to stare urządzenie, które można odczynić, używając klucza na dwóch kontrolnych panelach. Użyj ich po kolei. Najpierw portal musi się „rozgrzać", ale nie trwa to długo. Panele kontrolne, umieszczone z przodu, nie są zbyt silnie strzeżone. Jednak jak tylko ktoś tknie choćby kluczem którykolwiek z nich, to pojawiają się strażnicy. Oczyść drogę do pierwszego panelu, ale go nie uruchamiaj, tylko przebij się pod górę. Potem wróć, użyj klucza i skocz pod górę. Strażnicy nie powinni Cię zauważyć, a w razie czego spróbuj się przekraść do drugiego. Powtórz procedurę i poczekaj na górze, aż portal zaktywuje się całkowicie. Potem zejdź w dół zbocza, podejdź do pierwszego panelu i stamtąd skocz ku portalowi. Koniec zadania.

Porozmawiaj z Wielkim Magiem. Powiedz mu o amulecie teleportu, spytaj o dokonane czary, porozmawiaj z księżniczką i spytaj o klątwę. Pożegnaj się z najemnikami i ruszaj do ostatniej bitwy. Znajdziesz się za plecami Wielkiego Maga. Wkrótce pojawi się klątwa – możesz z nią walczyć na rozmaite sposoby, np. pomagając Wielkiemu Magowi uporczywym uzdrawianiem starca (z klątwą niech upora się sam). Mag dysponuje potężniejszymi czarami. Gdy pokona przeciwnika, następuje... ZWYCIĘSTWO!

Ator

w imadle

Nival
www.nival.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN 95/98, Min. Pentium II 233, 64 MB RAM

OCENA: 9/10



Po raz pierwszy Microsoft zaprezentował X-Box 6 stycznia na wystawie Consumer Electronics Show w Los Angeles. Ludzie nareszcie zobaczyli, jak to wygląda. Niestety, już podczas kolejnej prezentacji, na E3, konsola zawiesiła się...

X-B

Najnowsze dzieło tak ukochanej przez nas wszystkich firmy zawiesiło się podczas jednej z pierwszych swych prezentacji. Cóż, nie jest to najlepsza reklama dla systemu, który ma podobno pobić zarówno PlayStation 2, jak i nadchodzącą konsolę Game Cube. Osoba odpowiedzialna za pokaz tłumaczyła się wprawdzie, że prezentowany model różni się od tego, który ostatecznie trafi rynek – ma mniej pamięci, inne podzespoły i takie tam – jednak sam fakt należy odnotować. O konsoli X-Box pisaliśmy już w numerze 83., jednak od tego czasu pojawiła się masa nowych informacji i screenów. No i grzechem byłoby nie podzielić się nimi z Wami. Choć premiera tego produktu w Europie jest zapowiadana dopiero na wiosnę 2002 (w Japonii – jesień 2001), to warto przecież wiedzieć, na co czekamy.

Bebechy

Sercem konsoli X-Box ma być potężny procesor Intela, stworzony na bazie Pentium III 733 MHz (czyli nie tak jak poprzednio zapowiadano – 600 MHz). Częstotliwość zegara zmalała z obiecywanych 300 do 250 MHz. Za grafikę będzie odpowiedzialna specjalna karta graficzna, będąca efektem współpracy Microsoftu z nVidią. Ma ona być w stanie ruszyć z miejsca zawrotną liczbę 100 milionów wielokątów na sekundę! Niestety, nadal nie wiadomo, czy mowa tu obiektach teksturowanych, czy też „gołych". Jednak, jakby nie patrzeć, i tak brzmi to obiecująco. Użyty tu czytnik to oczywiście DVD o prędkości x4 (pojemność do 4,5 GB). Dzięki temu na tym growym sprzęcie będzie można sobie także oglądać filmy – podobnie zresztą jak to było w wypadku PS2. Jednak nowo zakupiony X-Box nie będzie mógł odtwarzać płytek z filmami tak od razu. Stanie się to możliwe dopiero po zakupieniu i podłączeniu specjalnej przystawki z pilotem. Dlaczego? Otóż od każdego urządzenia oferującego możliwość odtwarzania filmów DVD pobierany jest specjalny podatek, który podnosi ostateczną cenę produktu. Taniej będzie sprzedawać samą przystawkę (za około 30 dolarów).

Dodatkowo X-Box będzie wyposażony w dysk twardy o pojemności 8 GB. Jakie będzie on miał zastosowanie? Po pierwsze, będzie można zapisać na nim nasze stany z gier. A po drugie, to na nim umieścimy wszelki dane ściągnięte z I-netu, np.: dodatkowe misje, nowe stroje dla postaci i tym podobne przyjemnostki. Podobno jednak wszystko to może się jeszcze zmienić. Cóż, w końcu 8 Giga to nie za dużo – ja sam używam „ósemki" w charakterze dyskietki.

Pamięć, jaką będzie dysponować nowa konsola, to zaledwie 64 MB (lub „aż"). Jednak jest szansa, że to również się zmieni (128 MB, 256 MB?). Dodatkowo ma tu być wbudowana karta sieciowa, przy pomocy której bez większych problemów podłączymy się do Internetu lub zlinkujemy ze sobą kilka konsolek do multiplayera.

Ogólnie rzecz biorąc, X-Box wydaje się być najsilniejszą z nowych konsol. Już chwili obecnej pod względem parametrów przewyższa PlayStation 2 niemal dwukrotnie. Nieco inaczej rysuje się sprawa z Game Cube, która swą specyfikacją w niektórych miejscach dogania maszynę Microsoftu.

Wygląd

Konsola X-Box jest czarna i całkiem spora – swymi rozmiarami przewyższa nie tylko Dreamcasta i PlayStation 2, ale nawet niektóre odtwarzacze DVD. Na górze widać literkę „X", ładnie wkomponowaną w obudowę, a pośrodku dość interesujące zielone „oczko" z nazwą produktu Microsoftu. Jej czytnik może być wysuwany, tak jak w przypadku PS2. Z przodu mamy cztery wejścia na joypady oraz bardzo gustowne przyciski, odpowiedzialne za wysuwanie czytnika i reset konsoli. Z tyłu zaś widźmy kolejno: zasilanie, wiatraczek chłodzący procesory, wyjście A/V oraz slot na kabelek sieciowy. Ogólnie rzecz biorąc, pierwsze wrażenie jest jak najbardziej pozytywne. Choć jak się człowiek zastanowi, to zauważy, że ludzie odpowiedzialni za projekt przyjrzeli się wszystkim dostępnym konsolom i wzięli z nich to wszystko, co im się spodobało.



Podobnie ma się tu sprawa z kontrolerem. Na pierwszy rzut oka wygląda on jak lekko zmodyfikowany joypad Dreamcasta. Ma niemal identyczny wygląd, że już o umiejscowieniu przycisków nie wspomnę. Ma sześć przycisków, oznaczonych kolejno: A, B X, Y, oraz standardowy przycisk Start i mniej standardowy – Back. Do tego dochodzą dwie gałki analogowe i jeden pad cyfrowy. Po środku widnieje to samo oczko co na konsoli, które informuje, że to X-Box. Pod spodem znajdziemy dwa analogo-



OX Runda druga

we spusty oraz dwa wejścia na karty pamięci, czyli tak jak w wspomnianym padzie DC. Dodatkowo, kontroler ma mieć wbudowaną funkcję wibracji. Swoistą ciekawostką jest fakt, że europejski pad będzie się różnił od swego japońskiego brata. Podobno azjatyckim graczom taka forma kontrolera nie przypadła do gustu i dla nich ma zostać przygotowany inny, przeznaczony specjalnie na tamten rynek.

Gry

Żadna platforma nie obejdzie się bez dobrych gier. Bill o tym dobrze wie, wiedzą o tym także jego specе od marketingu. W momencie startu konsoli X-Box ma być dostępne nań 20 tytułów, natomiast w fazie produkcji jest ich już obecnie przeszło 80 (!). Chęć współpracy z Microsoftem ogłosiło przeszło 150 największych firm. Zdecydowana większość z nich to zespoły znane głownie z rynku pecetowego, ale nie tylko. Na liście znalazło się także kilku gigantów świata konsolowego, jak choćby Konami, która to szykuje specjalną wersję METAL GEAR SOLID oraz kilka innych tytułów.

Część z tych gier można było zobaczyć podczas prezentacji na Gametock 2001 oraz tegorocznej edycji E3. Wszystkie pokazane tytuły łączyła jedna wspólna cecha – grafika. Nie da się zaprzeczyć, że wszystkie prezentowane gry były po prostu piękne. Dema miały bardzo ładną i tak bardzo szczegółową grafikę, że aż momentami ludzie zastanawiali się, czy to są naprawdę gry, czy tylko zmyślnie napisane demka, mające za zadanie zamydlić oczy. Niestety, grafika to nie wszystko. Zdecydowana większość pozycji bazowała na znanych, sprawdzonych schematach – czyli tym, co popularne. Nie można się było oprzeć uczuciu, że to wszystko już się gdzieś widziało.

Na szczęście, było też kilka pozycji, które dosłownie zapierały dech w piersiach. Doskonale prezentuje się HALO, gra chłopaków z Bungie. Ale na mnie największe wrażenie robi oczywiście DEAD OR ALIVE 3 – kontynuacja jednego z najlepszych mordobić roku 2000. Prześliczna grafika i niesamowite przywiązanie do detali. Po prostu czysty szok! Wykonanie zarówno postaci, jak i aren to prawdziwe mistrzostwo świata. Zresztą, podobnie jest w wypadku MALICE, która to gra ma być najwspanialszą platformówką 3D, jaka pojawi się na konsole (ach, uwielbiam te notki prasowe:). Warto także wspomnieć o ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE, który początkowo miał się ukazać tylko i wyłącznie na PlayStation 2, a teraz stał się exclusive'em na X-Box. Zaprezentowane demo robiło wrażenie, lecz niestety – było bardzo krótkie. Podobnie było z PROJECT GOTHAM – niesamowicie wyglądającymi wyścigami. Podobno każdy z samochodów jest tam zbudowany z 16 tys. wielokątów (!) – tak dla porównania, bolidy w GRAN TURISMO 3 na PS2 mają ich zaledwie 2–4 tys.









Gry, dla których warto będzie kupić X-Box
Od góry:
DEAD OR ALIVE 3,
HALO,
PROJECT GOTHAM,
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

X-Box vs. PlayStation 2

X-Box	PlayStation 2
Procesor	
733 MHz Intel	300 MHz MIPS
Układ graficzny	
300 MHz	150 MHz
Pamięć	
64 MB	38 MB
Transfer	
6,4 GB/s	3,2 GB/s
Maksymalna rozdzielczość	
1920x1080	1280x1024
Czytnik	
DVD	DVD
Odtwarzanie filmów na DVD	
Tak	Tak
Dysk twardy	
Firmowo 8 GB	możliwość dokupienia
USB	
Tak	Tak
Internet	
Tak	Tak

Przyszłość

Jak będzie przyszłość konsoli X-Box, tego nie wie nikt. Możliwości tego sprzętu są ogromne i dają programistom nie lada pole do popisu. Niektóre z efektów tego są już nawet znane. Mówi się, że kampania reklamowa tego produktu Billa pochłonie przeszło 500 milionów dolarów z jego świnki-skarbonki. Microsoft planuje sprzedać 100 milionów egzemplarzy swojej konsoli. Cena ma oscylować w granicach 200–300 dolarów, co wydaje się sumą rozsądną jak za taki sprzęt. Ciekawe, ile będzie to kosztowało u nas. Czy czeka nas przesiadka z pecetów właśnie na konsole X-Box? Raczej nie, pamiętajmy, że to będzie sprzęt tylko i wyłącznie do gier, więc automatycznie możemy zapomnieć o pisaniu tekstów, tworzeniu grafiki lub kilku innych czynnościach, które oferuje nam zwykły komputer. Z drugiej strony, może się okazać, że X-Box stanie się niezbędnym elementem wyposażenia każdego gracza. Pecet do pracy, a X-Box do gier. Jednak musimy jeszcze poczekać na samą konsolę. No i gry, bo to właśnie one liczą się najbardziej. Nie platforma, tylko właśnie gry...

Konsolite



Jeszcze dwa lata temu 10 GB dysku twardego było szczytem marzeń. Dziś to minimalna wartość oferowana przez producentów. Jednak doświadczenie uczy, że nawet największy dysk można zapchać. Spójrzmy więc, na co należy zwracać uwagę podczas jego zakupu.

Siedem tw

Do testów otrzymaliśmy 7 modeli twardych dysków, wyposażonych w interfejs IDE o przeciętnej w tej chwili pojemności 30 GB (4 egzemplarze) oraz 40 GB (3 egzemplarze) firm Fujitsu, IBM, Western Digital i Seagate. Zapewne większość z Was, decydując się na nowego twardziela, wybrałaby właśnie któryś z nich. Zobaczmy więc, co są warte.

Interfejsy

Przy zakupie twardego dysku parametrami najbardziej rzucającymi się w oczy są (poza, rzecz jasna, ceną) pojemność oraz standard interfejsu. Co bardziej dociekliwi doczytają się jeszcze ilości obrotów talerzy na minutę. Spójrzmy, jakie znaczenie ma każdy z tych parametrów.

Obecnie na rynku dostępne są trzy interfejsy dla dysków twardych: ATA/33, ATA/66, ATA/100, przy czym pierwszy z nich już raczej nie występuje w fabrycznie nowych urządzeniach, powoli przechodząc do historii. Postanowiliśmy nie zajmować się dyskami SCSI, jako przeznaczonymi raczej do profesjonalnych zastosowań. Liczby w powyższych symbolach oznaczają maksymalną ilość MB danych, jakie można przesłać do/z urządzenia. Pamiętajmy jednak o dwu sprawach. Po pierwsze, jest to wartość MAKSYMALNA – fizycznie dysk nigdy jej nie osiągnie, jak widać po podanych w tabeli wartościach średnich, realny transfer jest mniej więcej 3–4 razy mniejszy. Po drugie, jeśli na tym samym kablu montujemy dyski zgodne z dwoma standardami (np. ATA/33 i ATA/66), to system dostosuje szybkość transmisji do wolniejszego z nich. Nigdy więc nie należy łączyć nowego dysku ze starym, nie jest także zalecane podłączanie jedną taśmą czytnika CD-ROM i HDD ani, tym bardziej, twardziela z nagrywarką. W tym ostatnim przypadku łatwo możemy zniszczyć nagrywane płyty – przez ten sam interfejs dane muszą przepłynąć w obie strony, a to może okazać się ponad siły słabszych systemów.



Jeden z testowanych modeli, WD Caviar 300BB, po rozbebeszeniu przez redakcyjnego fakira sprzętowego pana Dareczka

Coraz wyższe obroty

W testowanych modelach liczba obrotów talerzy wynosi 5400 lub 7200 na minutę. Najszybsze oferowane obecnie dyski wirują z szybkością 15 tys. obr./min (patrz ramka). Jak łatwo się domyślić, wraz ze wzrostem szybkości obrotowej rośnie transfer danych (w danej jednostce czasu większy fragment dysku przesuwa się pod głowicą odczytującą). W chwili obecnej coraz więcej dysków cechuje wyższy z tych parametrów, jednak można kupić także modele 5400 – tańsze i, w sporej części, cichsze. Nic dziwnego, pod względem konstrukcyjnym są znacznie prostsze (nie trzeba dbać od odprowadzenie dodatkowego ciepła czy też stabilizację talerzy), także



Model	Fujitsu MPG3307AT-F	IBM Deskstar IC35L040AVER07-0	IBM Deskstar DTLA-307030	WD Caviar WD300BB	Seagate U5 ST340823A	Seagate U5 ST330621A	Seagate Barracuda ATA III ST340824A
Interfejs Ultra ATA	66	100	100	100	100	100	100
Pojemność (GB)	30	40	30	30	40	30	40
Liczba talerzy	2	2	2	2	2	2	2
Liczba głowic	4	4	4	3	4	3	4
GB/talerz	15	20	15	20	20	20	20
Prędkość obrotowa	5 400	7 200	7 200	7 200	5 400	5 400	7 200
Bufor (MB)	2	2	2	2	1	1	2
Maks. transfer wew. (MB/s)	309 ▼	494	444	400	376	376	500 ▲
Odczyt:							
Prędkość odczytu (MB/s)	17,3 ▼	26,2	24,3	24,3	23,1	23,5	29,6 ▲
Czas dostępu (ms)	15,5	12,4 ▲	12,6	13,8	19,5 ▼	19,3	14,7
Zapis:							
Prędkość zapisu (MB/s)	16,7 ▼	21,3	22,2	23,2	21,5	22,1	24,1 ▲
Czas dostępu (ms)	9,6	12,5	9,6	7,6 ▲	16,2 ▼	16,1	17,9
Odporność na wstrząsy:							
Wyłączony (g)	300	400 ▲	350	250 ▼	350	350	350
Włączony (g)	40 ▼	55	55	65 ▲	63	63	63
Cena (z VAT)	560	620	730	660	550	515	730
Cena za 1GB (zł)	18	15	24 ▼	22	13 ▲	17	18

Testy przeprowadzono przy pomocy programu HD Tach. Konfiguracja komputera: procesor Duron 800 MHz, 128 MB RAM, płyta główna MSI K7T Pro 2-A, Windows 98.
▲ – wartości najkorzystniejsze, ▼ – wartości najgorsze.

wyciszające łożyska olejowe zbytnio się jeszcze nie rozpowszechniły.

Wszystkie prezentowane modele to konstrukcje dwutalerzowe, większość z nich wyposażona jest w nośniki zapisane z gęstością 20 GB/talerz – wyjątki to model Fujitsu oraz IBM Deskstar DTLA-307030 (w tym wypadku gęstość wynosi 15 GB/talerz). W dwu przypadkach (Caviar oraz mniejszy z Seagate'ów U5) jeden z talerzy ma nośnik magnetyczny tylko po jednej stronie, stąd liczba głowic zapisu/odczytu nie stanowi dwukrotności liczby talerzy.

wardzieli

Zapis, odczyt i transfer

Podane w tabeli wartości, dotyczące prędkości zapisu oraz odczytu, to średnie, uzyskiwane przy pomocy programu HD Tach. Wartości maksymalne są, rzecz jasna, wyższe, jednak przecież nie o nie w tym teście chodzi. W przypadku optymalnie skonfigurowanego systemu najistotniejszą informacją będzie maksymalna szybkość odczytu. Szybkość zapisu powinna zainteresować posiadaczy komputerów wyposażonych w mniejszą ilość pamięci RAM, u których to system operacyjny intensywnie korzysta z pamięci wirtualnej. Z kolei transfer wewnętrzny (przyznacie, że osiąga imponującą wartość) oznacza maksymalny przesył danych pomiędzy głowicami a buforem dysku. I wreszcie element ostatni – bufor. Poza dwoma modelami Seagate wynosi on 2 MB. Wyjątkowo 1 MB znajdziemy w modelach 5400 obr./min, gdzie dane są i tak znacznie wolniej odczytywane z powierzchni talerzy.

Pooh

Dyski do testów dostarczyła firma
Cross 2000 PL
03-741 Warszawa, ul. Białostocka 9
Tel. 618-59-59 Tel./Fax. 818-91-45

Co wybrać?

Sprawa jest nieco skomplikowana. Przede wszystkim należy zastanowić się, jakim komputerem dysponujemy. W wypadku kupna HDD dla nowego systemu posiadać zapewne będziemy płytę główną z interfejsem ATA/100, wtedy też warto zainwestować w model jak najwydajniejszy – w naszym wypadku będzie to Seagate Barracuda ATAIII, osiągająca najwyższe wartości transferu. Jeżeli natomiast posiadamy starszy komputer i zależy nam przede wszystkim na dużej pojemności, warto wybrać model charakteryzujący się najniższą ceną za 1 GB – tutaj będzie to Seagate U5 ST340823A. Dziwić może tak wysoki koszt 1 GB w przypadku modelu IBM Deskstar DTLA-307030 – jest on o ponad 80% wyższy niż we wspomnianym U5. Cóż, taka sytuacja na rynku HDD, wbrew pozorom, nie jest niczym szczególnym, ma tu bowiem miejsce tak szybka i częsta wymiana modeli, że starsze egzemplarze, wyprodukowane na droższych podzespołach, często sąsiadują na półkach ze swymi nowymi odpowiednikami.

Dyski z najwyższej półki

Rzecz jasna, omawiamy tu jedynie modele przeznaczone do użytku domowego. Z laboratoriów naukowców do powszechnej sprzedaży co i rusz trafiają jednak produkty podnoszące coraz wyżej poprzeczkę konkurencji. Najszybsze i najwydajniejsze dostępne w tej chwili dyski są zgodne z interfejsem SCSI, w odmianie Ultra 160 lub Ultra 320 (tak jest – teoretyczny transfer to 320 MB/s), ewentualnie – korzystające z łączy optycznych o transferze 1 lub 2 GB/s. Na przykład najszybsze modele IBM z serii Ultrastar (73LZX czy 36Z15) oferują średni czas dostępu rzędu 3,5 ms oraz średni transfer ponad 50 MB/s. Ich talerze obracają się z szybkością 15 tys. obr./min i wykonane są ze specjalnego szkła (jest ono sztywniejsze od powszechnie używanego aluminium i zapewnia stabilniejszą pracę całości). Głowica odczytująco-zapisująca wykorzystuje efekt gigantycznej magnetorezystencji (GMR), eliminując zakłócenia powodowane przez zbyt blisko położone ścieżki, a sektory są sformatowane w systemie no-ID, eliminującym „puste" fragmenty dysku przeznaczone na zapis danych kontrolnych (normalnie mogą one zabrać ok. 10-15% pojemności). Oczywiście, tego typu rozwiązania są obecnie wykorzystywane przede wszystkim w zastosowaniach wymagających jak najszybszego dostępu do danych, np. w bazach danych. Zapewne jednak w ciągu kilku najbliższych lat przynajmniej niektóre z nich przenikną do modeli popularnych.



Dzięki uprzejmości firmy Cezar SA do naszych testów otrzymaliśmy nagrywarkę RICOH MP7125A o deklarowanych szybkościach nagrywania CD-R 12x, CD-RW 10x i odczycie CD 32x. Urządzenie wyglądało fajnie. Zobaczmy, jak wypadło w testach.

RICOH MP7125A

Najnowsza nagrywarka RICOH wyposażona została w moduł JustLink, który zapobiega błędom wynikającym z opróżnienia bufora w trakcie wypalania płyty. Jest to technologia konkurencyjna względem dominującego na rynku BURN-Proof. Jak się okazało, równie dobra.

Zmierzona szybkość odczytu wyniosła średnio 3500 kB/s. Dla przypomnienia – do odczytu 32x powinno być to teoretycznie 4800 kB/s, jednakże zbliżony wynik (ok. 4300-4400 kB/s) można osiągnąć jedynie w przypadku niewielu napędów (przoduje tu zwłaszcza Yamaha), modele innych producentów plasują się w okolicach 2700 kB/s. Tak więc RICOH wypada całkiem nieźle – nie należy może do ścisłej czołówki, ale nie ma się też czego wstydzić. Średni czas dostępu to w tym wypadku ok. 120 ms – jeden z lepszych na rynku. Deklarowane krotności szybkości nagrywania (12xCD-R i 10xCD-RW) w przypadku dobrej jakości płyt są zachowane, czasami (choć dość rzadko) zdarzał się spadek szybkości do 8x. Nie udało mi się zniszczyć żadnej z 15 nagranych podczas testu płyt. Z całą pewnością przyczynił się do tego bardzo dobrze działający moduł JustLink – kiedy podczas intensywnego korzystania z komputera w trakcie wypalania poziom napełnienia bufora spadał do 0%, nagrywanie było zawieszane, a następnie bez problemów wznawiane. Rekordowo udało mi się na raz wygenerować 8 takich sytuacji w jednej sesji.

Podsumowując – RICOH MP 7125A to urządzenie wysokiej jakości, dobrze spisujące się nawet przy korzystaniu z maksymalnych deklarowanych wartości szybkości działania. Jedyną uciążliwością dla użytkownika może być ograniczona dostępność na rynku płyt wytrzymujących zapis 12x. Ale to już inna historia.

Pooh



Sprzęt do testów dostarczył:
Cezar SA, ul. Nowodworska 32
59-220 Legnica, tel. (076) 866-50-00, www.cezar.com.pl
Cena (z VAT) – BOX 626 zł – BULK 607 zł



Są ludzie w różnym wieku, którzy czytają Secret Service, a nie mogą sobie dać rady ze zrozumieniem, opanowaniem całego tego klikania, wskazywania itp. – czyli rozmowy z komputerem. Mówię o Was – ojcowie, dziadkowie czy nawet młodsi bracia naszych czytelników.

To nie takie t

Tak, ojcowie, dziadkowie i młodsi bracia naszych czytelników, poniższa rubryczka powstała specjalnie dla Was. Traktuje o sprawach dla starych wyjadaczy oczywistych, a dla Was mogą być to trudności, z którymi być może wstydzicie się zwrócić do Waszych dzieci czy starszego rodzeństwa. Zapewniam, że nieumiejętność obsługi komputera nie skazuje Was na banicje z ich świata. Być może nie potrafią oni posługiwać się żelazkiem czy kuchenką mikrofalową lub innym sprzętem gospodarstwa domowego, w roli którego występuje dziś komputer. Nic straconego. Postaramy się, byście i Wy nauczyli się podchodzić do niego bez strachu, że domowy komputerowiec zrobi Wam awanturę.

Jeszcze jedno. Wiem, że wszędzie na świecie panuje moda na amerykański luz i bezpośredniość. Adresując jednak ten artykuł również do rodziców i dziadków, z góry przepraszam za poufałą formę „Wy", używaną w jego treści. Nie wynika ona z braku szacunku, ale jest następstwem formuły tego pisma, w założeniu swym skierowanego do troszkę młodszych odbiorców. Tyle tytułem wstępu.

Zaczniemy od czynności banalnie prostej, a związanej właśnie z takim klikaniem – mianowicie od instalowania gry. Każdej gry. Oczywiście, gry legalnej. Te nielegalne, pirackie kopie, poza wszystkimi tymi opowieściami o moralności i prawie, potrafią powodować nieprawidłową pracę komputera, a zatem niszczyć go. Zapewniam, że nawet najsłabszy, wysłużony sprzęt, wartości kilkuset złotych, zasłużył na to, by nie skasować go g... piratem.

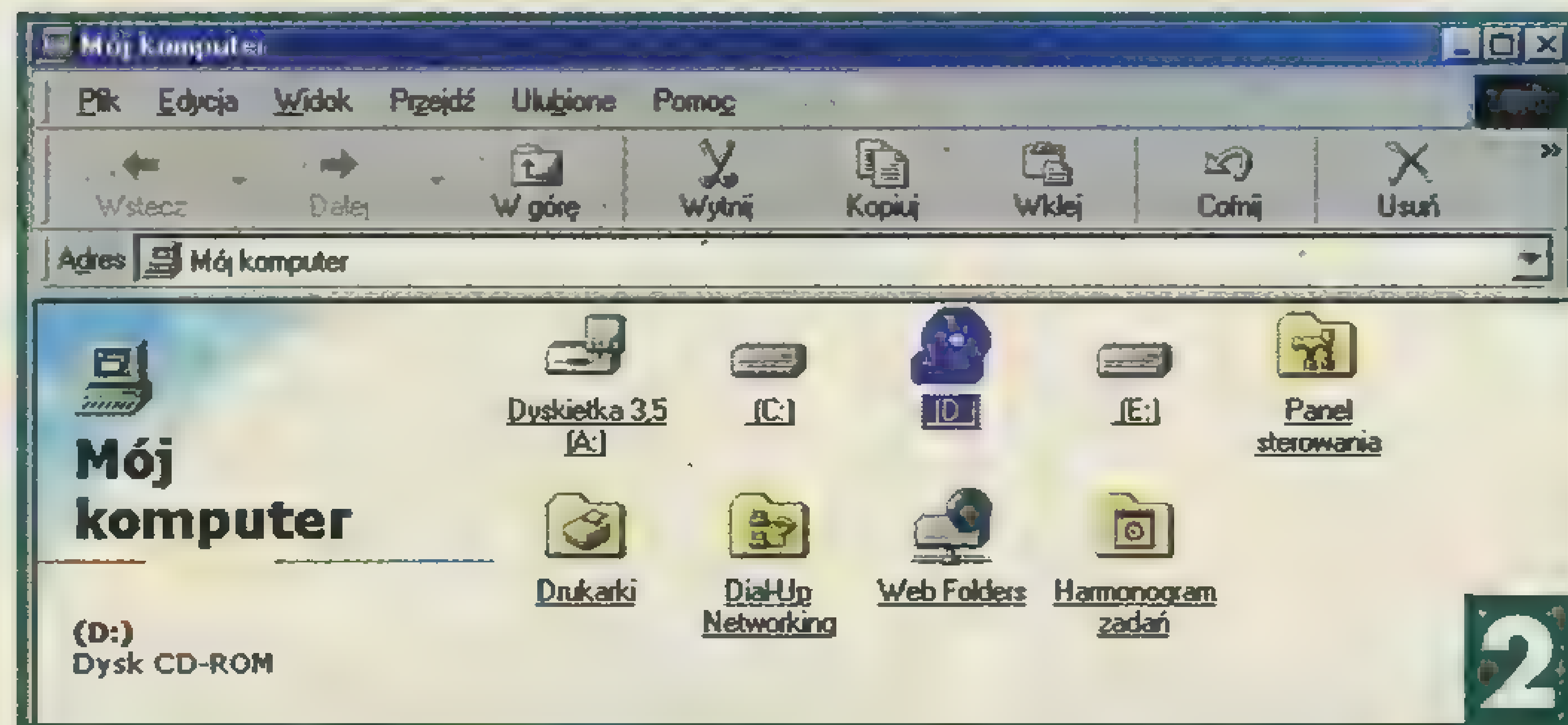
Ale do rzeczy. Kupiliście właśnie grę, odpakowali, a płytkę wsunęli do czytnika CD w komputerze (obrazkiem do góry). Jeśli jest więcej niż jedna w pudełku, wsunęliście zapewne tę z nr. 1 – i bardzo dobrze! Teraz dwie, trzy sekundy przerwy, by czytnik zorientował się, co właściwie trafiło do jego trzewi, i już po chwili Waszym oczom ukazuje się początkowa plansza instalacji gry. Jeśli tak jest w istocie, połowa sukcesu za nami. Jeśli nie, musicie się chwilę skupić.

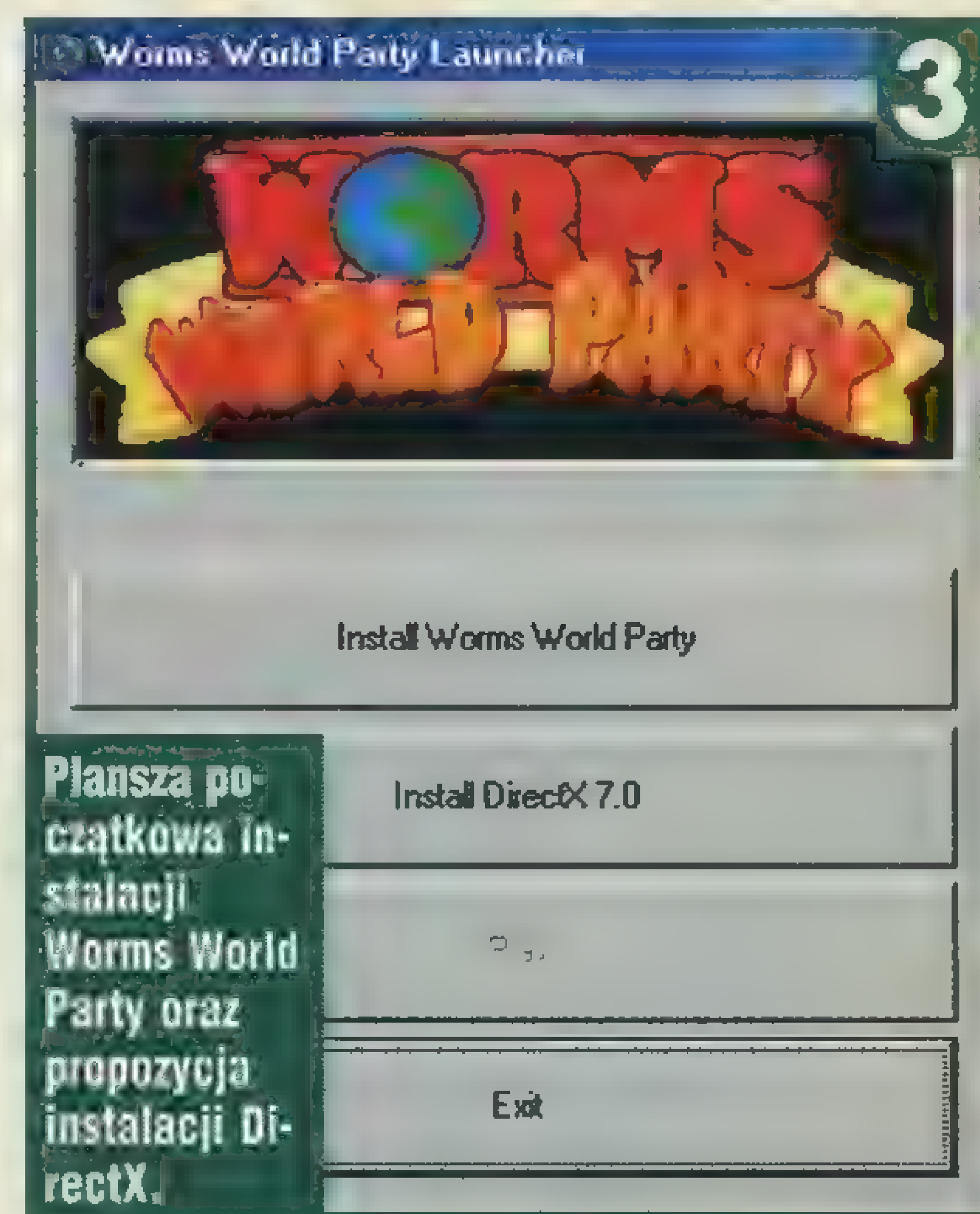
Nie znaczy to, że płytka (czy tym bardziej komputer!) jest wadliwa. Po prostu, z różnych powodów czytnik CD nie jest ustawiony na automatyczne powiadamianie użytkownika o włożonej płytce. Powodów może być kilka, jeden z nich, na przykład, taki, że być może czytnik w komputerze Waszego dziecka czy brata jest nagrywarką. Kwestia „dlaczego" jest jednak drugorzędna.

Upartym i ambitnym pokażę jednak, że jest opcja, która pozwala na zmianę tego stanu rzeczy. Oto na pulpicie należy kliknąć ikonkę Mój komputer, a po otwarciu okna Panel sterowania – ikonę System. Tam zaś zakładkę Menedżer urządzeń i niewielki plusik w kwadraciku przy CDROM. Następnie prawym klikiem konkretną nazwę czytnika (powinna być jedna). Po rozwinięciu roletki pod kursorem klikamy Właściwości i wybieramy zakładkę Ustawienia. Tu właśnie odnajdujemy naszą opcję Automatyczne powiadamianie o wkładaniu. Stawiając, za przeproszeniem, ptaszka przy takim poleceniu, spowodujemy, że ilekroć do czytnika trafi nowa płytka, to wystartuje sama■. **1**

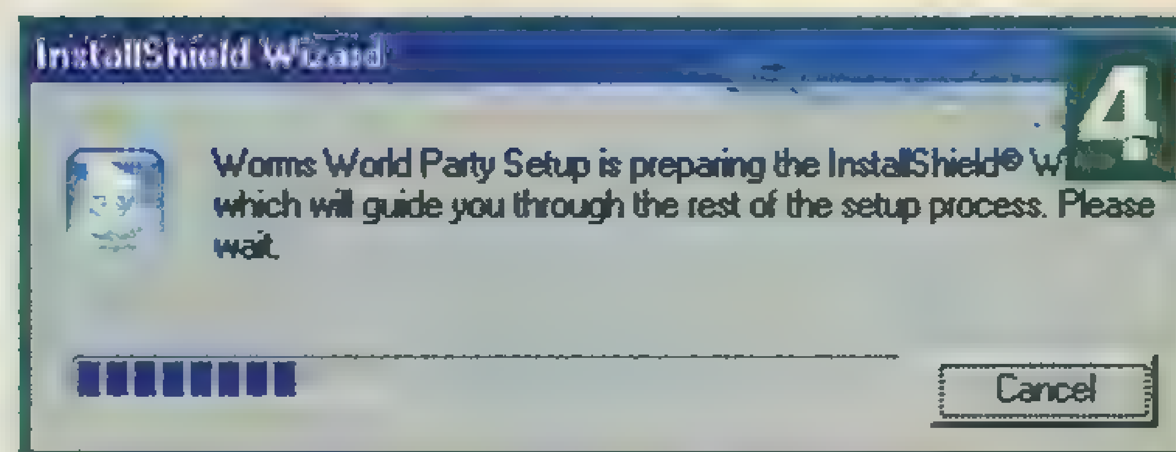
Nie musimy, rzecz jasna, wszystkiego tego robić. Wystarczy bowiem odnaleźć na pulpicie ikonę Mój komputer, a kliknąwszy nią i otworzywszy okno, odszukać ikonę czytnika CD■. **2** Tu uwaga druga. Ikona nie musi wyglądać zawsze tak samo. Ba, gwarantuję Wam, że będzie inna po każdym włożeniu nowej gry. Po prostu, nośniki gier (płytki) zwykle zawierają specjalny obrazek, przeznaczony dla czytnika, by jego symbol przybrał określony wizerunek, związany z niesioną przez nie treścią. Jeśli nie wiecie, która to, podpowiem, że czytnikiem jest zwykle dysk oznaczony ostatnią z występujących tu liter alfabetu. Innymi słowy – A to stacja dyskietek, B najczęściej nie ma, bo rezerwuje ją druga, nieistniejąca stacja (to taka tradycja), C to dysk systemowy. Dalej jest różnie, zależnie od tego, ile w komputerze jest dysków. Zazwyczaj nie więcej niż dwa. Jednak Wy możecie być prawie pewni, że trafiliście we właściwą literę, dwuklikając na tej ostatniej z alfabetu zawartej w oknie Mój komputer.

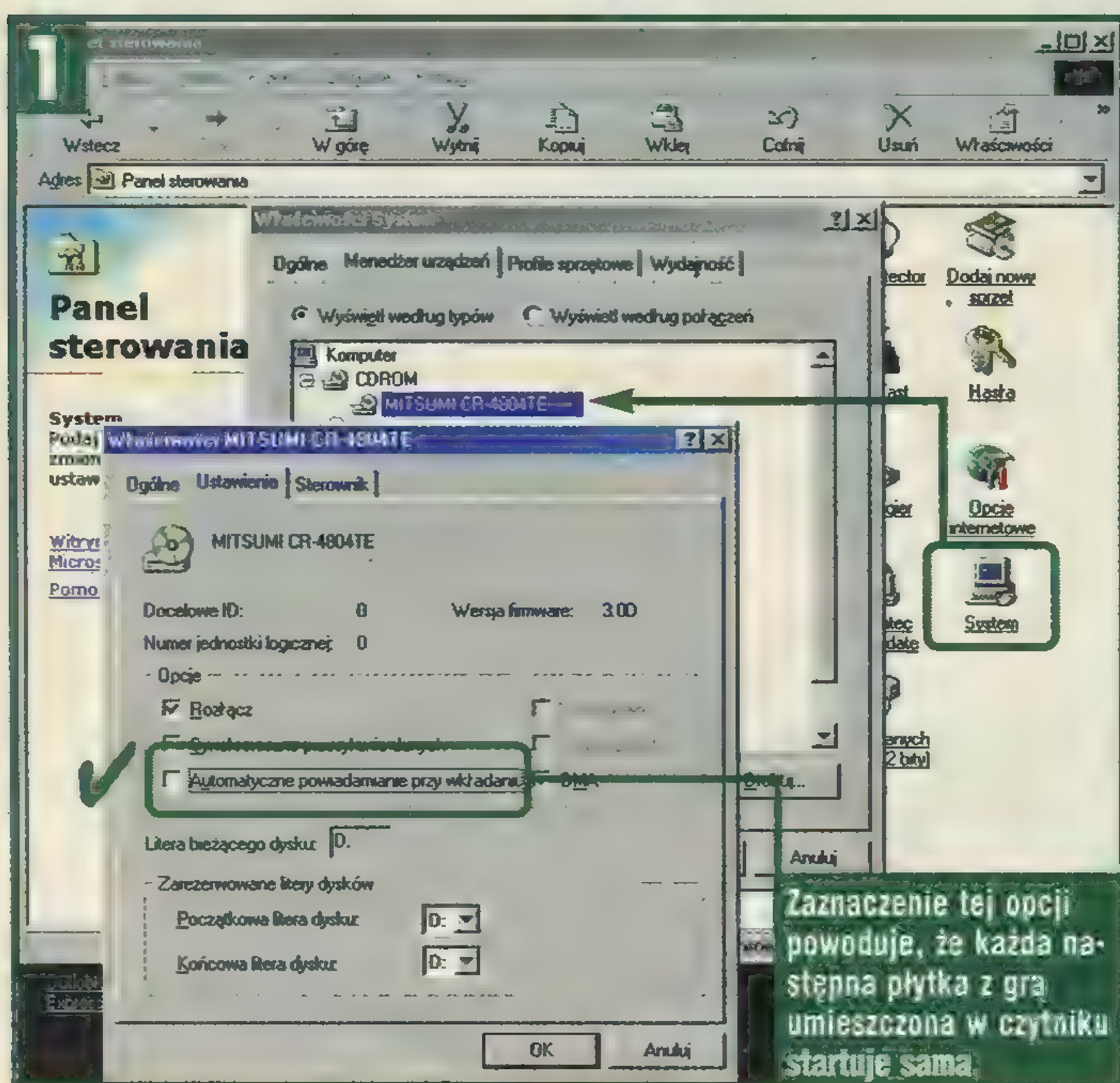
Właśnie czytnik ruszył i pokazała się początkowa plansza instalacji gry■. **3** Wybieracie opcję Instaluj grę, Install game czy temu podobną. Wówczas wyświetli się okienko, powiadamiające Was, że Instalator gry przygotowuje kreatora – niewielki programik, który poprowadzi Was przez proces insta-





Plansza początkowa instalacji Worms World Party oraz propozycja instalacji DirectX.

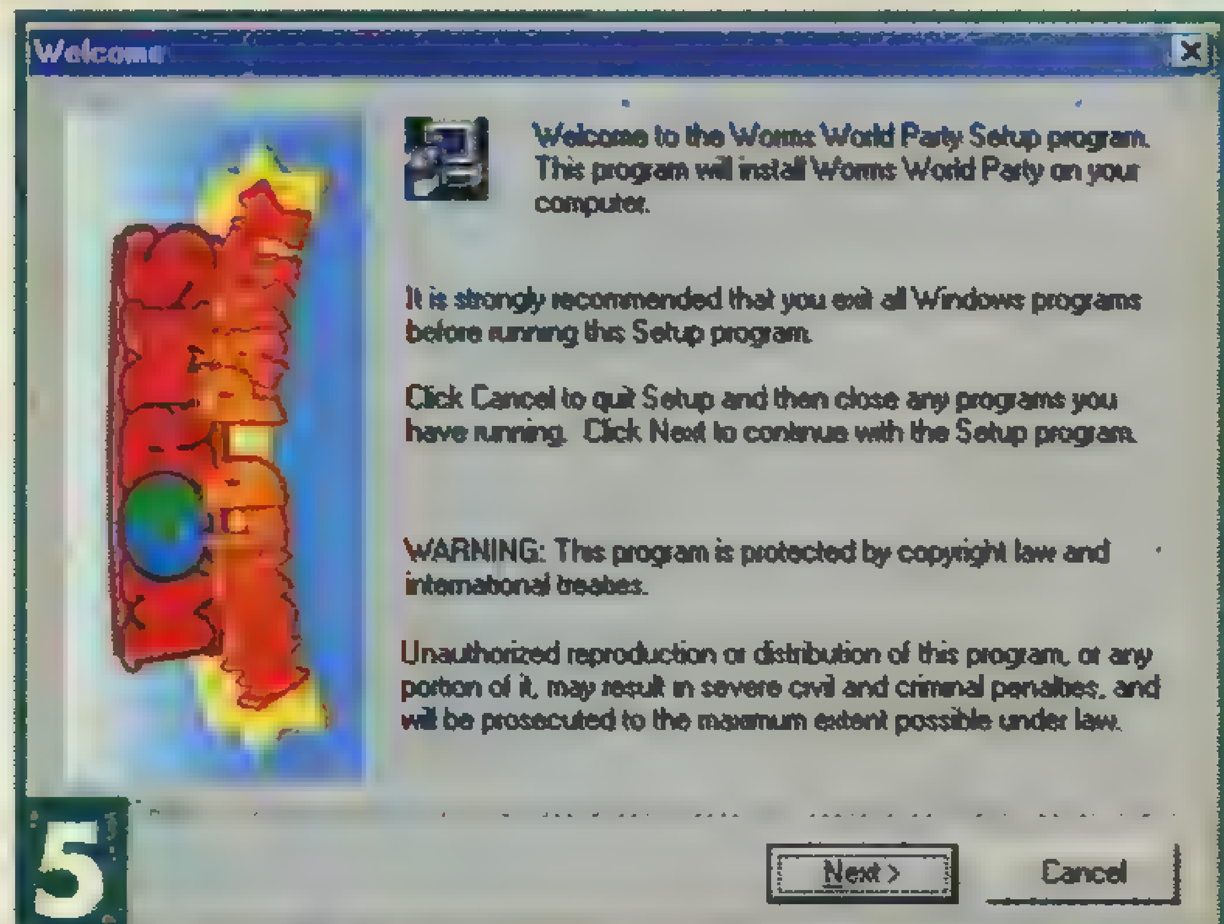




Zaznaczenie tej opcji powoduje, że każda następna płytka z grą umieszczona w czytniku startuje sama.

rudne

4 lacji■. Później na ogół pojawia się ostrzeżenie, że podczas tego procesu powinniście zamknąć wszystkie inne aktywne aplikacje. Radzę się zastosować■. 5



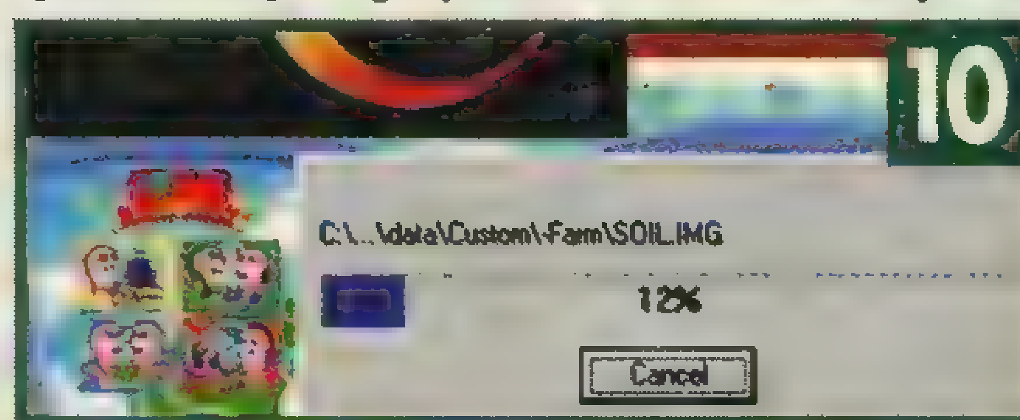


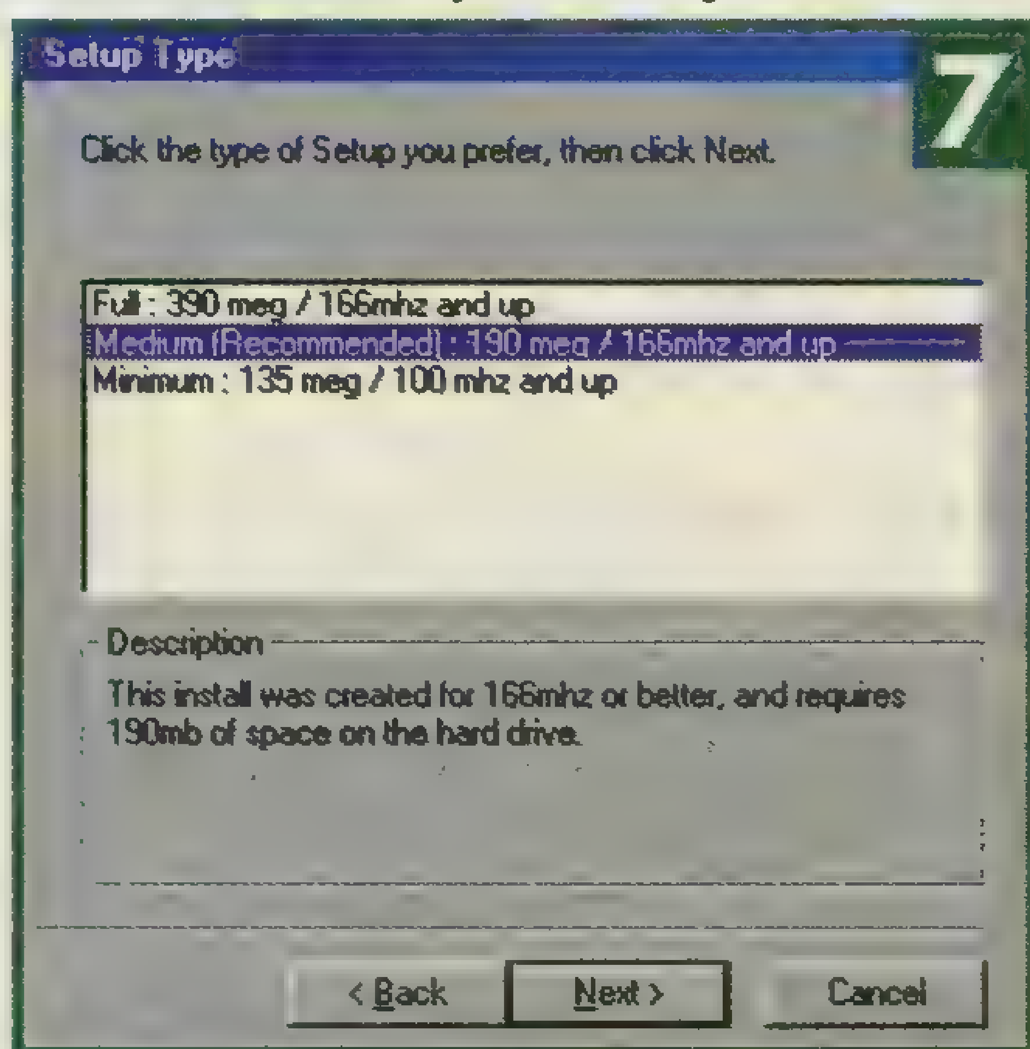
Po potwierdzeniu kreator pokaże Wam licencję, w której ujęte będą główne aspekty prawne wykorzystania instalowanej właśnie kopii gry. 6 Jeśli chcecie grać, musicie zgodzić się na podane warunki■. Robicie to, klikając: Next, I Agree lub Dalej (zależy, jak brzmi treść akceptacji).

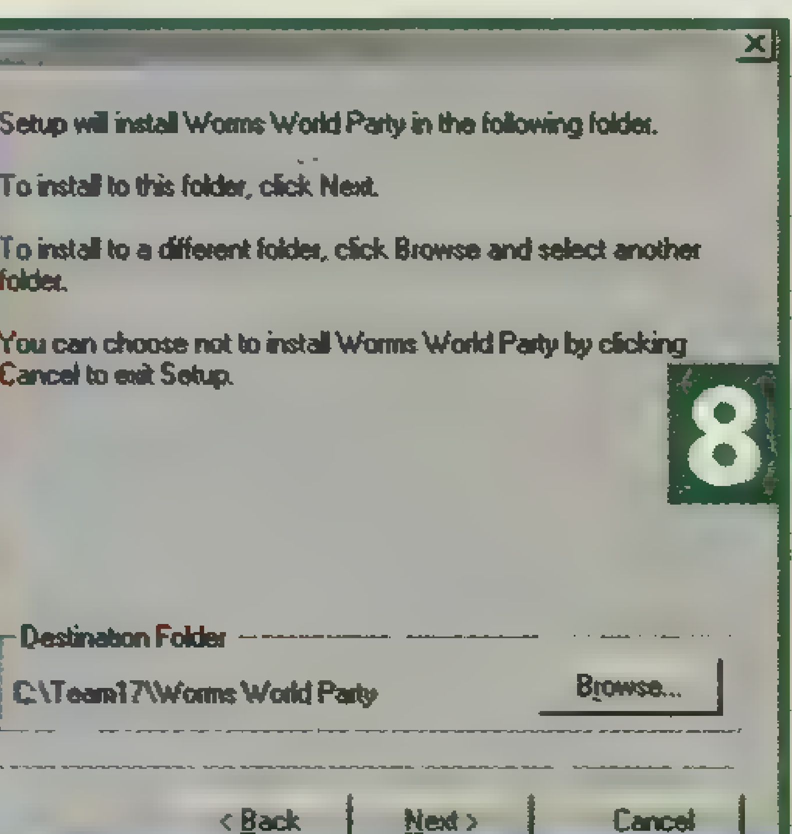
Teraz najprawdopodobniej wyświetli się okno, pytające, jakiego rodzaju instalację zamierzacie przeprowadzić■. 7 Minimalna to taka, która zajmuje wprawdzie niewiele miejsca na twardym dysku, ale wymaga ciągłego doczytywania z płyty. Zachodzi więc niebezpieczeństwo, że przy słabszym sprzęcie gra może chodzić zrywami, a nie, jak powinna, płynnie. Maksymalna jest olbrzymia i wymaga wielkich przestrzeni dyskowych. Dowolna pozwala użytkownikowi na samodzielne określenie jej składników (nowicjuszom nie polecam).

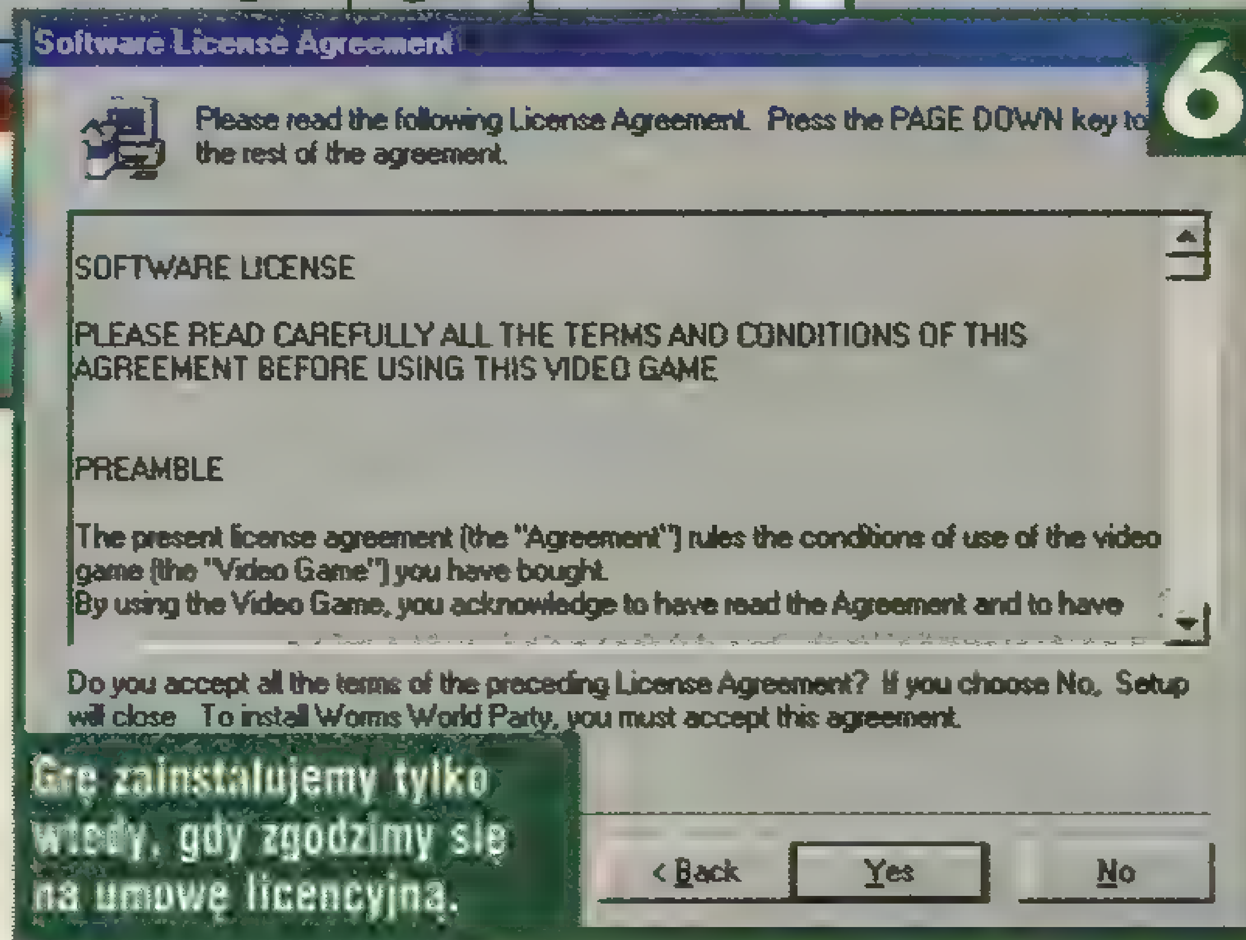
Osobiście radzę kliknąć tę instalację, przy której twórcy gry umieścili notkę – Zalecana.

Gdy zdecydujemy się na jedną z nich i zatwierdzimy nasz wybór przyciskiem Next, względnie Dalej, pojawi się okienko z pytaniem o przewidywane miejsce instalacji. Na ogół gra wybierze ją sama, podając Wam pełną ścieżkę dostępu do uruchamiającego ją pliku■. 8 W naszej, przykładowej instalacji będzie to: C:\Team17\Worms World Party. Możemy, rzecz jasna, zmienić miejsce instalacji, wciskając przycisk Browse...









Grę zainstalujemy tylko wtedy, gdy zgodzimy się na umowę licencyjną.

obok ścieżki dostępu i wpisując ją od początku w oknie dialogowym■. 9 Pamiętać należy tylko, by na końcu takiej ścieżki znalazła się nazwa katalogu z naszą grą. W przypadku WORMSÓW nowa ścieżka dostępu wyglądać może następująco C:\Gry\Worms World Party. Po zatwierdzeniu miejsca gra zaczyna się instalować■. 10 Uff!



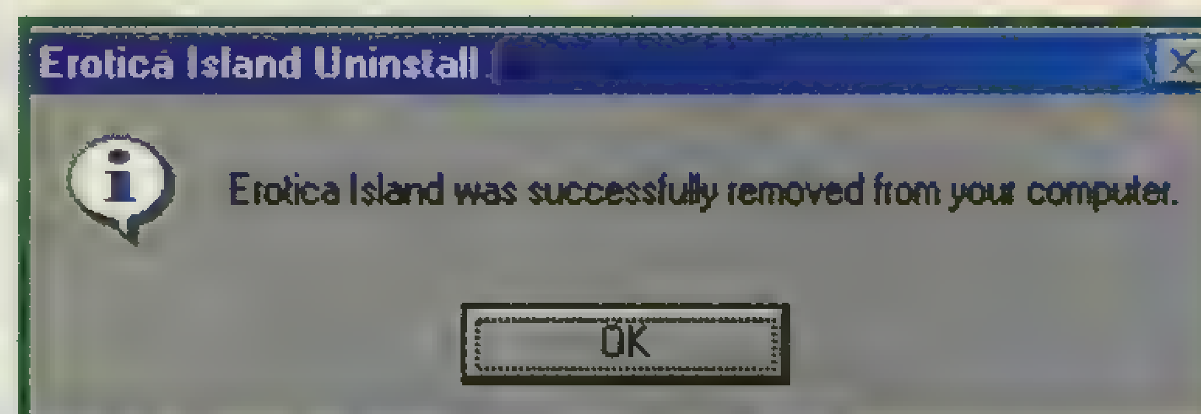
To jednak nie koniec samego procesu.

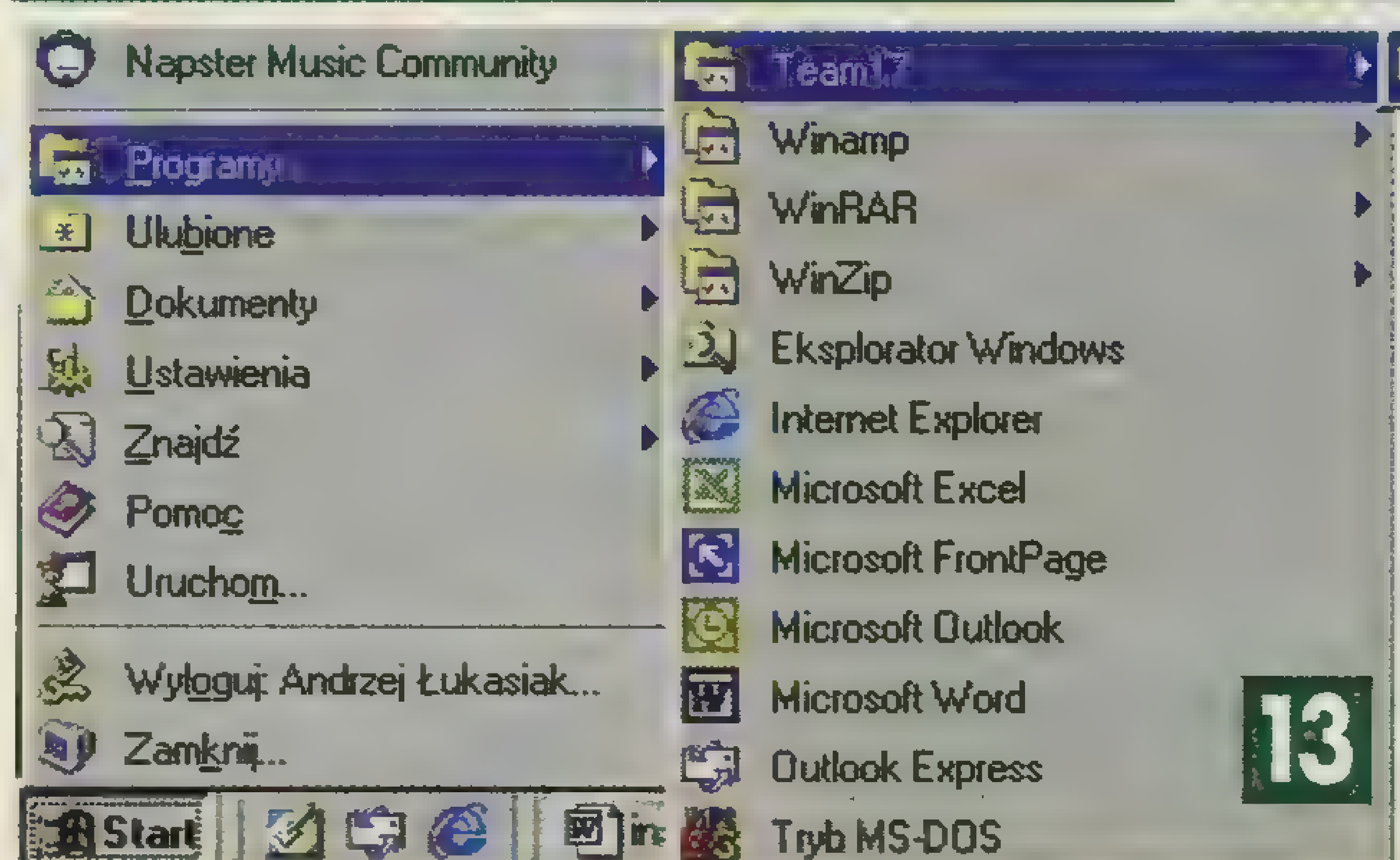
Pod koniec instalacji instalator może (nie musi) napisać informację, że chce dodać folder z grą do istniejącej już listy folderów. A właściwie, poprosi nas o wybór folderu, w którym ma znajdować się gra, sugerując jednak własny■. 11 By uniknąć powtarzania nazw i bałaganu, proponuję ten wybór po prostu zaakceptować. Na sam koniec instalator może spytać, czy chcemy zapoznać się z plikiem „readme" i czy mamy zamiar wystartować grę■. 12 Z tym pierwszym proponuję się zapoznać, drugie zostawiam do Waszej dyspozycji.



Początkowa plansza instalacji czasami zawiera również opcję instalacji tzw. DirectX o kolejnym numerze. Jest to zestaw bibliotek i sterowników, odpowiedzialnych za komunikację urządzeń typu karta graficzna z systemem. Numer zaś świadczy o ich świeżości. Jeśli wybierzemy opcję Instaluj, program zazwyczaj sprawdzi, czy przypadkiem nasze, istniejące już w systemie pliki DirectX nie są nowsze i w razie czego dokona instalacji.

Na sam koniec wypada wspomnieć, że część gier „wyrzuca" na pulpit skrót do pliku uruchamiającego grę. Te, które tego nie czynią, można uruchomić poprzez odnalezienie adekwatnego pliku w rolecie pod przyciskiem Start/Programy■. 13





Tyle o instalowaniu gier. Życzę miłej zabawy i zaskoczonych min domowych okupantów komputera.

Karalusio



Do czego komputer ?

W ramach rozpoczętego w numerze SS'90 cyklu „Do czego komputer" tym razem postanowiłem przedstawić szerszej publiczności najlepszą zabawkę XX wieku – klocki LEGO.

Robot

Ktoś pewnie zapyta, co mają wspólnego klocki z komputerami. Odpowiedź jest zaskakująca, otóż firma LEGO® produkuje programowalne komputerowo klocki w ramach serii MINDSTORMS™ (Burza Mózgów), a zestaw podstawowy nazywa się ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5. Jedną z najwspanialszych rzeczy, jaką pamiętam z dzieciństwa, były klocki LEGO, które mój tata przywoził jeszcze w latach siedemdziesiątych z ówczesnego NRF (potem RFN). Do LEGO dostęp mieli wtedy nieliczni. Dlatego z góry zastrzegam – nie spodziewajcie się po mnie obiektywności, bo nie da się zachować dystansu wobec spraw, które darzy się tak głębokim uczuciem. Na szczęście mamy do czynienia z produktem takiej klasy, że nie obawiam się zbytnio, że przesadzę...



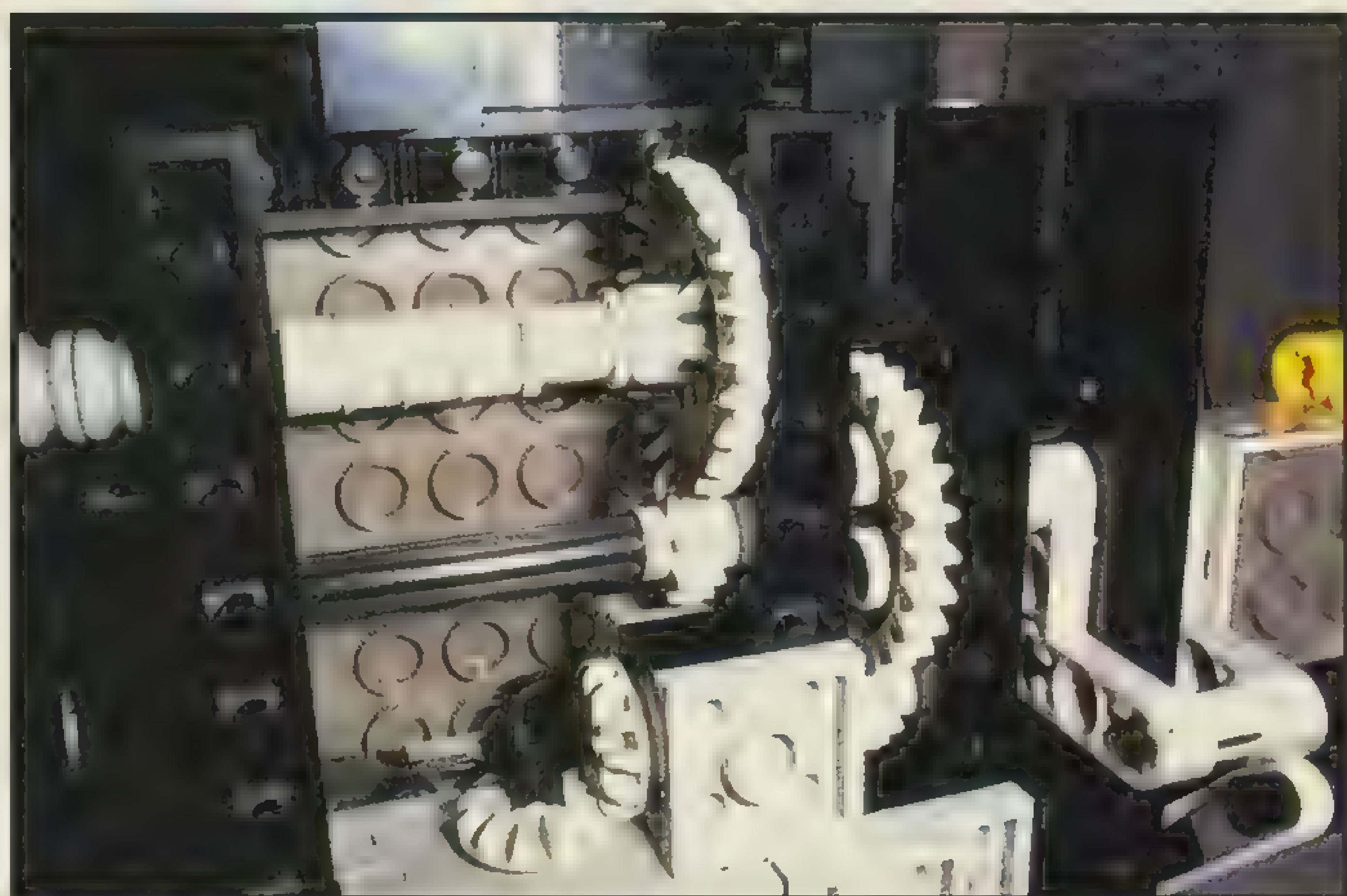
Wyobraźnia

Wyobraź sobie, że na własnym biurku w kilka godzin jesteś w stanie skonstruować całkiem skomplikowanego robota, który nie dość, że potrafi się poruszać, to jest w stanie odbierać bodźce ze środowiska i na nie reagować! To, co tu opiszę, to nie żadne science fiction czy program zajęć z politechniki. Możesz tego dokonać za pomocą jednego pudełka klocków, które tym się różnią od tych „zwykłych", że na wyposażeniu zawierają różne czujniki, elementy napędowe i co najważniejsze – centralną jednostkę sterującą, która jest programowalna bezpośrednio z PC.

Rozpoznanie

To, że z LEGO można zbudować wszystko, wie niemal praktycznie każdy, ale że można budować roboty, które potrafią się np. wspinać po drabinie balansując ciałem lub omijać przeszkody na drodze, lub poruszać się po narysowanej trasie, to już nie jest takie oczywiste.

RIS 1.5 jest adresowany do młodzieży od lat 12, a w praktyce na niejednej uczelni (zagranicznej) służy jako podstawowe narzędzie, demonstrujące zasady mechaniki i robotyki. Zresztą, to właśnie studenci (produkt jest na rynku od września 1998 r.) co roku urządzają konkursy robotów, w których zawodnicy zbudowani są właśnie z klocków.



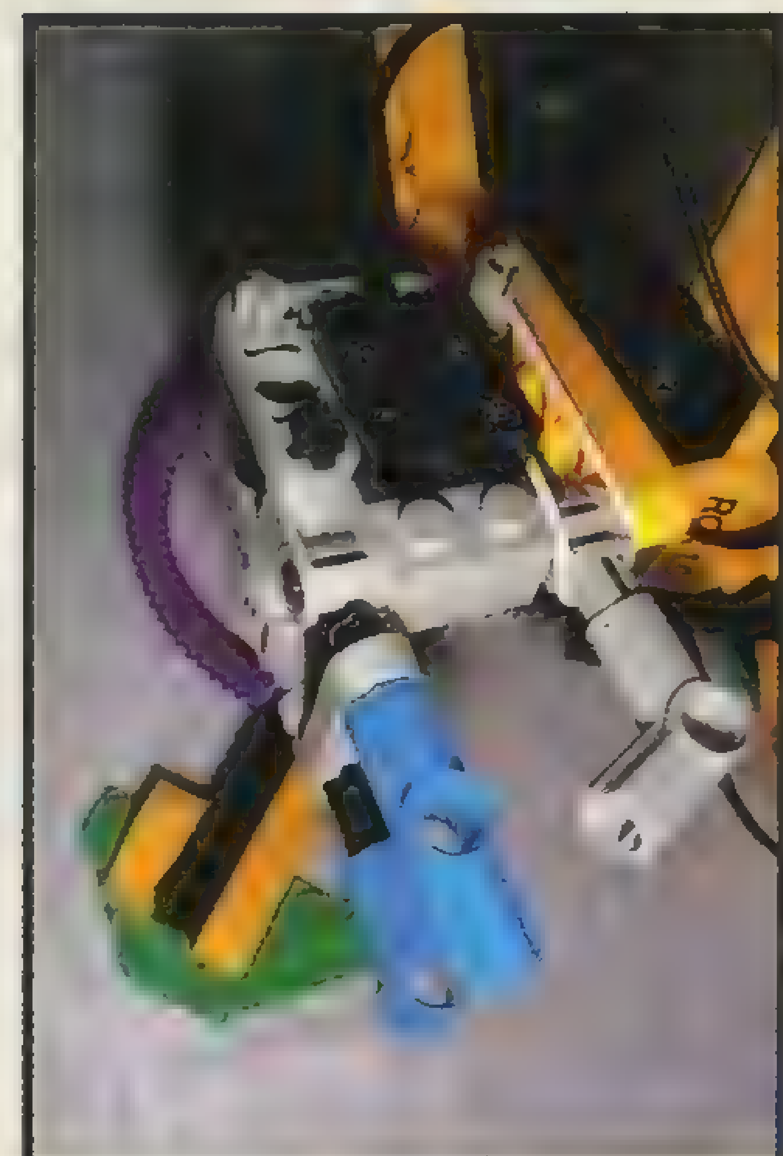
Potęgę możliwości widać w detalach – z tych klocków domków się nie buduje

Zarząd

Aby móc nadać projektowanemu robotowi cechy samodzielności w działaniu, potrzebne są dwa elementy: możliwość nauczenia go typowych zachowań (zależnie od przeznaczenia robota) oraz zdolność samodzielnego działania. Aby móc tego dokonać, powstało uniwersalne „serce", będące połączeniem samodzielnego mikrokomputera RCX zarządzającego elementami napędu (zasilanie + silniki) i zdolnego do odbierania bodźców poprzez różne czujniki. RCX na podstawie bodźców oraz programu napisanego przez użytkownika podejmuje działanie. I to właśnie ta ostatnia opcja nadaje całej zabawie prawdziwie wielki sens. Możemy zbudować urządzenie, które będzie w stanie samodziel-



Jedną z największych atrakcji dla początkującego konstruktora jest budowa wszelkiego typu pojazdów – są proste do wymyślenia i łatwe w uruchomieniu



Przykładowe ramię robota z zainstalowanym czujnikiem dotyku (czarny klocek z kabelkiem)

nie funkcjonować w środowisku, realizując nasze założenia.

Program

Wraz z klockami nabywca otrzymuje w komplecie CD, zawierający



oprogramowanie niezbędne do dalszej zabawy. W największym skrócie rzecz ujmując, jest to system programujący, który za pomocą prostego wizualnie interface'u i komend pozwala budować nam jak z klocków program sterujący. Komendy są łatwe do zrozumienia, choć dostępne jedynie po angielsku. W praktyce już dwunastolatek jest w stanie opanować elementarne zasady programowania i przyswoić sobie zasady logicznego porządku w myśleniu, a i student będzie mógł się wyżyć.

Gdy ukończymy już pierwszą fazę pisania (budowania) programu, zwykle przychodzi czas na alfa test. Całą sekwencję komend przesyła się bezprzewodowo z PC do jednostki centralnej (RCX) poprzez łącze na podczerwień, i następuje chwila prawdy, czy to, co zrobiliśmy, zadziała. Najczęściej na tym etapie udaje się już osiągnąć jakiś sukces, lecz bez fazy beta testów ani rusz :)

Ruch

W zestawach LEGO MINDSTORMS można znaleźć mnóstwo elementów pozwalających na generowanie, sterowanie i przenoszenie ruchu. W zależności od zaawansowania konstruktora dla jednego będą to tylko trybiki, a dla innego element przekładni, którą można obliczyć, ponieważ np. każde z kół zębatych w zestawie jest oznakowane z podaniem liczby zębów.

Możliwości

Można bez przesady powiedzieć, że możliwości systemu MINDSTORMS mają tylko dwa ograniczenia: granice wyobraźni i zasobność portfela. Oczywiście, trudno byłoby z tego zbudować telewizor, bo nie do takich zastosowań jest on przeznaczony – z tych klocków buduje się przede wszystkim roboty, roboty i jeszcze raz roboty. Poza tym warto pamiętać, że w ramach systemu dostępne są jeszcze inne dedykowane zestawy poza RIS 1.5, które znacznie rozszerzają możliwości zabawy, ale to już materiał na inny artykuł.

Zakup

Tu zaczyna się mały problem – liczba zestawów, jakie są udostępniane na poszczególnych rynkach, jest sterowana odgórnie przez centralę w Danii i w przypadku rynku polskiego ich została z jakiegoś powodu ograniczona. Prawdopodobnie szefostwo firmy podejmując tę decyzję nie wierzyło, że w tak dzikim kraju jak Polska znajdą się nabywcy na tak zaawansowaną technologię. W praktyce nakład rozszedł się już niemal co do sztuki i trzeba się nieźle nachodzić, by dopaść jeszcze ostatnie zestawy z ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5.

Oczywiście, zawsze pozostaje możliwość zakupu za granicą lub przez Internet. Szczególnie ten ostatni wydaje się ciekawym sposobem poszerzania zasobów, ponieważ jak się okazuje, niektóre elementy (np. worek 100 szt. białych, zwykłych „czwórek") dostępne są tylko w Sieci.



Konstrukcje są stosunkowo duże – ten robot ma 27 cm wzrostu

podaj kapcie

Na bazie LEGO MINDSTORMS™



Piszemy program: zielone – obsługa silników, niebieskie – wszelkie czujniki, czerwone – elementy „zachowania się", żółte – tu przechowuje się większe fragmenty gotowego programu np. opis ruchu nogi.

Podsumka

RIS 1.5 pozwala na dwie rzeczy za jednym zamachem – uczy programować i jednocześnie uczy budować maszyny. Jedno bez drugiego nie zadziała. W tym miejscu pozwolę sobie zacytować motto firmy: „Tylko najlepsze jest wystarczająco dobre", a RIS 1.5 właśnie do osiągania takich wyżyn nas zachęca.

Pegaz Ass

LEGO MINDSTORMS w Sieci



www.legomindstorms.com – *oficjalna strona produktu (jedna noc na obejrzenie całości nie wystarczy)*
www.legomindstorms.com/sdk/ – *oficjalny podręcznik programisty*
www.crynwr.com/lego-robotics/ – *kopalnia wiedzy*
lego-robotics-subscribe@crynwr.com – *lista dyskusyjna*
www.geocities.com/connorbd/mindstorms/setfaq.html – *FAQ o wyborze innych zestawów*
www-control.eng.cam.ac.uk/sc10003/addon.html – *opis wszystkich elementów wraz z kodami produktów*
www.viztel.com/mie/ – *MINDSTORMS w edukacji*
www.crynwr.com/lego-robotics/education.html – *również MINDSTORMS w edukacji – linkownia*
http://homepages.svc.fcj.hvu.nl/brok/legomind/robo/ – *strona o programowaniu*
http://fredm.www.media.mit.edu/people/fredm/mindstorms/index.html – *kolejny FAQ o RCX'ie*
http://graphics.stanford.edu/~kekoa/rcx/ – *RCX od środka*
www.oreilly.com/catalog/lmstorms/ – *wspaniały (nieoficjalny) podręcznik z przykładami jak budować roboty*
http://schalburg.homepage.dk/Spider/Spider.html – *strona poświęcona projektowi robota pająka*
www.mi-ra-i.com/JinSato/MindStorms/index-e.html – *japońska strona z ciekawymi projektami*

Zestaw zawiera:
Microkomputer RCX, CD-ROM z oprogramowaniem oraz 717 elementów w tym: 2 silniczki, 2 czujniki dotyku, 1 czujnik światła, Constructopedia(tm) – podręcznik konstruktora, nadajnik podczerwieni

Wymagania min.:
dla PC: Windows 95/98, Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 70 MB wolnego dysku.

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
LEGO Polska, ul. Puławska 303
02-785 Warszawa
tel. (022) 549-43-00

Cena z VAT: ok. 1 000 zł lub ok. 200 USD w Internecie

Dodatki do ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5:
ROBOTICS DISCOVERY SET
ULTIMATE ACCESSORY SET
DROID DEVELOPER KIT
EXTREME CREATURES





Miłego końca świata.
EWOLUCJA
www.ewolucja.interia.pl
W KINACH OD 20 LIPCA



POPCORN
Dziewczyna
INTERIA.PL
RMF FM
SERVICE
www.warnerbros.interia.pl

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Witajcie, Bracia i Siostry! I oto znów doczekaliśmy się [kolejnego] lata, a wraz z nim [kolejnych] wakacji i urlopów! Ale ja o tym [kolejną] rzeczy nie będę po raz [kolejny] pisał, bo jak tak dalej pójdzie, to zostanę maszynistą (o! właśnie przyszła paczka z Microsoftu, a w niej... TRAIN SIMULATOR :) OK, recenzja symulatora pociągu w następnym numerze, a teraz duża porcja gorących informacji branżowych.

3xE

Po pierwsze, niedawno odbyły się międzynarodowe targi growe E3 w Los Angeles, obszerna relacja z których zajęła u nas pierwszą połowę numeru. Znajdziecie w niej zarówno wrażenia z samej imprezy, jak i przede wszystkim zapowiedzi najciekawszych tytułów z różnych gatunków. Oczywiście, było ich znacznie więcej, ale nie mogliśmy przecież zamienić Sikreta w targowy biuletyn informacyjny. Niestety, oficjalnie nie przyznano jeszcze żadnych growych „Oskarów" (zostaną ogłoszone 18.06 – na http://www.e3awards.com). My podaliśmy nasze typy, a kto naprawdę zostanie nagrodzony – o tym w następnym numerze. Teraz chciałbym zwrócić Waszą uwagę na kilka innych materiałów. W dziale recenzji polecam parę mocnych pozycji, jak ALONE IN THE DARK 4, MYST 3: EXILE, GANGSTERS 2 czy ECHELON. Ta ostatnia gierka to dzieło rosyjskiej grupy Buka. A propos, czy zauważyliście, jak ostro ostatnio Rosjanie atakują zachodni rynek? Najlepszym przykładem ARCANUM, które już od dłuższego czasu jest tematem ożywionych dyskusji na Sieci. Tak się szczęśliwie składa, że akurat w ostatniej chwili wpadła mi w ręce wersja beta tej gry, a jak już wpadała, tak została :)

Oprócz materiałów stricte growych w numerze znajdziecie również test porównawczy 7 dużych dysków twardych oraz test klocków – nie śmiejcie się, bo nie są to zwyczajne klocki... Skoro jednak wspomniałem o klockach, to nie mogę zapomnieć też o 2 stronach dla... najmłodszych graczy. Zapewne (heh ;) nikt z Was już nie pamięta, jak to kiedyś próbował zainstalować swoją pierwszą grę. Naprawdę nie? To teraz ma okazję sobie przypomnieć i przećwiczyć w tym młodszego brata czy siostrę. Im też przecież trzeba dać szansę, nie?

W Polsce, jak wiadomo, wiele rzeczy podąża niestandardowymi drogami, więc nie dziwi już zapewne fakt, że rynek w ciągu ostatnich kilku miesięcy został zasypany nowością typu „Starość B", „Nowość C" i „Hit E". Jak grzyby po deszczu rodzą się różnorakie x–gry (w miejsce „x" proszę wstawić: boski, hot, mega itp.), czyli niskobudżetowe wydania gierek, których główną zaletą jest „antypiracka" cena. Idea wydawawałaby się godna poparcia, gdyby nie doprowadziła do przesycenia rynku. Naturalną konsekwencją tego procesu jest degradacja pism z dołączanymi kompaktami.

W związku z tym, uprzedzając fakty, tymczasowo zawieszamy produkcję SS CD z kompaktem – był on wyjątkowy i taki pozostanie. Wolimy włożyć nasz wysiłek twórczy w przebudowę szaty graficżnej i zmianę formuły Sikreta. Efekty naszej pracy powinniście ujrzeć niebawem!

lord hunter

Wszystkim udanego wypoczynku i lata gorącego jak piekło, z minimalną dawką opadu radioaktywnego! – życzy Zespół Redakcyjny

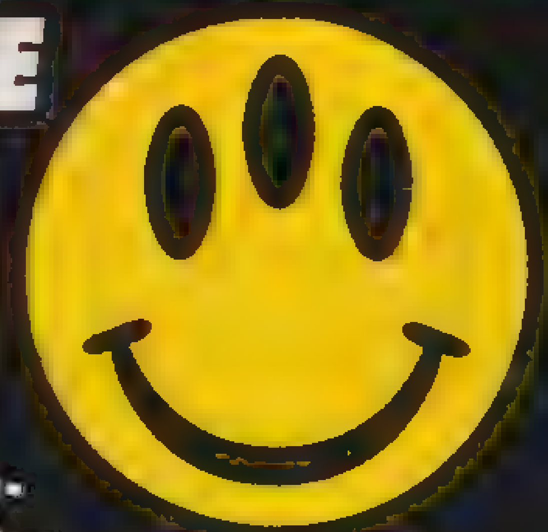
W NUMERZE

UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAG



Specjalnie dla czytelników SECRET SERVICE

Przedpremierowy pokaz filmu „Ewolucja"



Na wakacje nie zapomnieliśmy o kinomanach. Tym razem zapraszamy wszystkich na przedpremierowy pokaz filmu „Ewolucja". Reżyserem tego dzieła jest Ivan Reitman (tak, tak to ten sam człowiek, który reżyserował „Pogromcy duchów" 1 i 2). W filmie występuje również David Duchovny, znany wszystkim z serialu „Z Archiwum X". Jego walkę z Obcymi, zalewającymi naszą Ziemię, będzie można obejrzeć 18 lipca o godzinie 18:15 w warszawskim kinie Atlantic ul. Chmielna 33. 250 osób, które zgłoszą się do kasy kina z tym numerem Secret Service (SS 92), otrzyma bezpłatne wejściówki. Bilety można odbierać 17 i 18 lipca w godzinach 11:00-18:00.





Serdecznie zapraszamy!

Przecieki

przecieki@ssonline.com.pl

Dziś w Przeciekach kolejna minipogadanka polityczno-ekonomicznia o tym: „Jak mamy się nadstawić, tym razem europejskim urzędnikom, żeby urzędnikom było lepiej, a nam wydawało się, że jest nadal przyjemnie".

Ostatnio w mediach nastała nowa, niepokojąca choroba na europofilię. W zależności od przypadku może mieć przebieg łagodny: „Co pan mówi!?! Głośniej proszę! A do Europy... tak, tak..." i zwykle dotyczy osób, które nie mają własnego zdania, lub przebieg ostry: „Nie mamy odwrotu! Musimy! To nasza jedyna szansa!!!". Jedyna? A dlaczego to z powodu przyłączenia mojego kraju do jakiegoś obcego nam kulturowo tworu ma mi być lepiej??? Zróbcie sobie miniankietę w szkole, w pracy, na podwórku (niepotrzebne skreślić), zadając pytanie: „co dobrego przyniesie mi przyłączenie mojego kraju do Unii?". I nie bądźcie zaskoczeni, widząc zaskoczone miny pytanych. No bo skąd oni mają wiedzieć? Jak coś wpadnie Wam do głowy, to napiszcie. Ja ze swej strony przedstawię kilka własnych wątpliwości

– Czy ktoś słyszał, żeby ze złotówki, która przejdzie przez aparat administracyjny, wróciło do zainteresowanego choć 50 groszy? :)

– Skąd się wzięło przekonanie, że UE da nam jakieś pieniądze? Szczególnie gdy chce wprowadzić dodatkowy podatek „europejski".

– Dlaczego od początku naszych negocjacji ciągle słyszymy, że już: „Za 2 lata" nas przyłączą i tak co roku... od paru lat?

– Kto upoważnił naszych negocjatorów to rozpoczęcia rozmów od stwierdzenia, że my musimy, bo nie mamy innego wyjścia?!?

– Dlaczego zmieniamy przepisy, dostosowując je do unijnych, a nie mamy określonej sztywno daty przystąpienia?

– Dlaczego nasza konstytucja ma wprowadzony zapis o możliwości przekazania części władzy do organów poza krajem?

– Dlaczego nasz rząd nie reaguje na zwiększające się zacofanie naszej gospodarki i nie chce zobaczyć, że jak już wprowadzimy wszelkie zalecenia unijne, to stracimy całą konkurencyjność, a bezrobocie wzrasta.

– Skoro wszystko jest cacy, to dlaczego rząd nie chce zrobić referendum? Może uważa, że obywatele się g#$% znają, a demokracja to taki zapis na papierze.

Ja mam swoją prywatną teorię, skąd ten pęd. Jak nie wiadomo, o co chodzi, to zawsze chodzi o pieniądze i te 2000 obiecanych posad w Brukseli, dla zdobycia których paru polityków gotowych jest naród utopić!

Pegaz Ass

● Konkursy

Proponuję uruchomić konkurs na nowe logo koszulkowe SS. Stare się przejadły, a taki konkurs ożywi trochę gadżety eSeSowe. Pozdroofka i uszanowanko – Charles

A ja przypominam o nieustającym konkursie rysunkowym do KGB – w obu przypadkach nagrodą jest publikacja prac.

Kiedyś symbolem gracza był joy. Teraz, w czasach ultraszybkich akceleratorów, taki symbol chyba nie istnieje. Zatem proponuję wyłonić takowy, aby stał się znakiem naszych czasów – Semp

● Podpisy

Aż trudno uwierzyć – ani jednego słowa krytyki nie dostałem.

Hej! Czytając ostatniego SS-a po prostu ryczałem ze śmiechu! Tego mi brakowało! Twoje podpisy pod skrinami są świetne – Nitro

TAK! TAK! TAK! Więcej podpisów, jeszcze więcej podpisów, a nawet więcej niż jeszcze więcej! Jak nie będzie dobrych screenow, to podpisy pod pustymi okienkami (sam sobie dorysuje :) BTW ostatnie dwa numery są dużo lepsze (choć nie potrafię tego sprecyzować) – Dobert

Witaj Pegazie. Chciałem Ci podziękować za podpisy pod screenami. Razem z rysunkami z KGB i napisami na okładce w stylu: „MASŁO W SPRAYU" Secret jest znów w 100% Secretem – Wacław"DRIZIT"Beck

Przypominają się stare, dobre czasy. Tak trzymaj – Sztolec Niepojenty Maksymalnie Wygienty

Podpisy są super i niech są (i kropka ;) – Bramy Niebios

Chciałem tylko napisać, że miło znowu zobaczyć podpisy PEGAZA pod screenami. Tak trzymać – Kermit from Pruszków

„Wielki powrót textów Pegaza" już kiedyś był, jednak znikły one tak szybko, jak się pojawiły. Mam nadzieje, że tym razem „powrót" będzie na dłużej – Semp

Podpisy zależą od gier, a konkretniej od tego, co widać na screenach. Trudno wymyślić coś fajnego do RTS-a, gdzie jakieś mrówy zasuwają po ekranie. Jak gra ma jakąś „komiksową" fabułę, to zawsze można to jakoś alternatywnie skomentować. Dlatego obiecuję, że jeśli tylko warunki będą pozwalać, to podpisy będą.

> **Obwieszczenie**
>
> W tym miesiącu czasowo zawieszamy wydawanie SS CD. Nie jest to wynik upadku firmy, jak już usłyszałem od paru osób, a jedynie reakcja Zarządu Spółki na sytuację rynkową. Przeprowadzone przez nas kilka miesięcy temu badanie wskazywało na preferowanie przez graczy kontaktu z nowościami. Niestety, zalanie rynku masą tanich gier (nazwijmy to polityką rabunkową kilku wydawnictw) doprowadziło do całkowitego zatracenia pojęcia „Cover CD", czyli dysku dołączanego do pisma. Czasopisma, zamiast informować przy jego pomocy o nowościach rynkowych i służyć pomocą w dotarciu np. do różnych poprawek, postawiły na handel tanimi grami. Przy czym dołączanie 2 i więcej krążków nie zmienia faktu, że to właśnie pełna gra stanowić ma największą wartość produktu, a samo pismo jest jedynie dodatkiem. W takiej sytuacji doszliśmy do wniosku, że dalsze lansowanie naszej wizji na siłę straciło sens, tym bardziej że dystrybutorzy też uznali, iż lepsza jest doraźna korzyść majątkowa niż normalny rynek i wygenerowali nam zalew nowości pt. „jakiś przymiotnik + Gra". Na dzień dzisiejszy nie zapadły jeszcze decyzje, co dalej, a naszych stałych klientów przepraszamy za kłopot, jaki będą mieli w dostępie do super nowości.

● MegaWazelinki

Chciałbym pogratulować Tobie, jak i całej redakcji, stworzenia arcydzieła na skalę światową – Lord Viadro

● AntyWazelinka – piaseczek?

Chciałem napisać coś na temat lizusostwa, które często występuje w Przeciekach. W stylu: „jesteście naj" i tak dalej. To jest jawne wazeliniarstwo. Pisze taki jeden z drugim i myśli, że ktoś uwierzy w te słowa. Nie publikujcie takich bezsensownych listów – Lord NorB

Po pierwsze – jeżeli nie jesteśmy „naj", czyli jesteśmy „be", to kto nas kupuje i po co? Po drugie – przecież, jak widać, że koleś smaruje, ile wlezie, to traktuję to jako folklor i opatruję nagłówkiem, żeby taki koleś jak Ty nie pomyślał, że ja to biorę na serio. Po trzecie – rozumiem, że mamy drukować samą krytykę??? A może właśnie zapoczątkowałeś antywazeliniarską modę?

● Niech Moc będzie ze mną

Całkiem fajne zdanie zmontowałeś: „A fani? Fani np. już kolejny sezon błagają Spielberga, żeby puścił Gwiezdne Wojny na DVD, a on to ma gdzieś. (...)". Daj sprostowanie i plakat ze Star Warsow i będzie OK :) – Dawid

Tiaaa... za bardzo skróciłem myśl. Jeden i drugi mają swoje za kołnierzem, choć przyznać trzeba, że George bardziej sobie grabi. Pierwotnie miało być tak: „... błagają Spielberga o trylogię „Indiana Jones", a Lucasa, żeby puścił „Gwiezdne Wojny"". Niektórzy załapali, o co mi szło i dlatego korekta to puściła :)))

● Kącik grzyba

Jako wasz stały czytelnik oraz zagorzały fan emulacji Final Burn, Impact, N64, PSX mam prośbę, aby wprowa-

Imprezy

Mroczna Dzielnica

21.05.2001 – Zorganizowaliśmy przedpremierowy pokaz „Mrocznej Dzielnicy" – filmu ze Stev'em Seagalem. Jak po projekcji zauważył ktoś w widzów: „widać po ludziach, którzy przyszli, że nie czytają was tylko dzieci". Rzeczywiście, widownia miała ok. trzydziestki. Oczywiście, panie były młodsze. A film? Fajny, z rewelacyjnym zakończeniem na napisach.



Lego Studios™

23.05.2001 – Mieliśmy do czynienia z premierą na skalę w naszym kraju niespotykaną. Na terenie Wytwórni Filmów przy ul. Chełmskiej w Warszawie, w wynajętej hali zdjęciowej odbyła się polska premiera LEGO STUDIOS – produktu, pod którym oprócz firmy LEGO podpisał się sam Steven Spielberg. LS jest połączeniem klocków z cyfrową kamerą i programem do montażu wideo. Sześć zespołów realizatorskich, składających się z reżyserów i aktorów, w ciągu 2 godzin przygotowało swoje filmy. Mimo że większość z nich pierwszy raz w życiu miała do czynienia z komputerami i montażem cyfrowym, to wybrnęła z zadania znakomicie.

www.lego.com/studios/





PVP Janusz Rupik

30.05.2001 – Odbyła się bezprecedensowa prezentacja produktów firmy Descreet. Niektórych widzów wystrzeliło w kosmos. 3DS MAX 4.0 – program, bez którego nie powstałaby już praktycznie żadna gra. Ten



dzić do SS–a nowy dział – właśnie o emulatorach i romach. Byłoby miło, gdybyście opisywali najnowsze emulatorki, gry – recenzje – opisy. Proszę o rozpatrzenie pomysłu – Wolv

Ulegając woli ludu, będziemy pisać o emulatorach, ale w pierwszej kolejności o klasyce: od Spectrum po Amigę. Pewnie bardziej komercyjnie byłoby pisać o nowościach, ale jak nie my napiszemy o naszych korzeniach, to kto? :) Tak więc w tym numerze tekst wprowadzający, a po wakacjach najprawdopodobniej zaczniemy od Commodorka. Oj, będzie się działo!

Obcowanie ze starociami wzmaga krytycyzm. Opisywana przez was gra THE CORPORATE MACHINE jest niczym innym jak podłym (nawet grafiki specjalnie nie zmienili!) remake'em starszej ('97) gry pt. ENTREPRENEUR. Demko było na którymś ze starych SS CD, zaś samą grę można znaleźć na www.theunderdogs.org. Smutno się robi, gdy nie daje się zmarłym spoczywać w spokoju... – Radosław Bułat

Nie pierwszy raz powraca stara prawda: „Wszystko już było". Tym bardziej uważam za słuszną decyzję, że już pora pokazać młodym, jakie gry kiedyś bywały.

Kącik grzyba – fajny pomysł, można powspominać... pamiętacie wojny na łamach pisma pomiędzy posiadaczami Atari i Amigowcami? :) – Dawid.

Akurat Atari to się nawalało w swojej kategorii wagowej z Commodorem. Zresztą, czym Kataryna miała Amigowcom podskakiwać??? Grafiką? Dźwiękiem? Kolorem obudowy? :))) No i właśnie po to, żeby ludzie głupot nie wygadywali, zamierzamy odgrzać stare uczucia, drzemiące w najgłębszych pokładach podświadomości. PANOWIE!!! IDZIE WOJNAAAAAA!!!!!!!!!!

Obwieszczenie

Prowadzimy intensywne prace nad przebudową i odświeżeniem magazynu. Pierwsze ruchy widać już na naszej stronie WWW. Szykują się wielkie zmiany w dość leciwej już formule SS–a. Dlatego też pod adresem przecieki@ssonline.com.pl przyjmuję wszelkie pomysły i sugestie dotyczące pisma. Jest to rzadko spotykana okazja, by dołożyć coś od siebie do SS–a. Zakończenie prac przewiduję na wrzesień/październik. Śpieszcie się, nawet najlepsze pomysły, jak przyjdą za pół roku, to się już nikomu nie przydadzą.

● Nasza strona

Od połowy czerwca ruszyła nowa wersja naszej strony internetowej. W przeciwieństwie do poprzednich ta będzie znacznie bardziej interaktywna. Będą np. ankiety, lista przebojów nowości, lista przebojów „grzybów", aktualniejsze newsy itp. Co najważniejsze, postanowiliśmy udostępnić internautom dostęp do naszych Imadeł. Z góry sorki, że nie wszystko naraz, ale naraz się nie dało. Zaglądajcie do nas, bo niemalże każdy dzień będzie obfitował w jakieś nowości.

www.ssonline.com.pl

● Banerologia

Zróbcie banner i zamieśćcie na swojej stronce, napiszcie przy nim, żeby każdy, kto ma witrynkę WWW i czyta waszą gazetę, zamieścił go na swojej stronie – Dominik (DOM) Kawczyński

Fajny pomysł, zrealizujemy go.

● 100. numer

Setny numer powinien być powrotem do korzeni. Dlatego proponuję, aby okładka wyglądała jak ta z pierwszego numeru – Bramy Niebios

Można zauważyć, że sporo emocji wzbudza okładka 100. Według mnie należy odrzucić propozycje z kolorem złotym, gdyż nie wyjdzie z tego nic dobrego. Kolor ten ma dość trudną specyfikację w druku, a na śliskim papierze będą na nim zostawać odciski palców (tak jak na czarnej). Moją propozycją jest okładka wypełniająca się, tzn. złożona z dwóch odpowiednich folii, które będą zawierały tylko po części zaprojektowanej przez Was okładki. Przy odpowiednim wkładzie pracy każda ze stron ukazywałaby coś innego, a w całej krasie prezentowałaby się dopiero po złożeniu (pismo zamknięte). Pewnie pomysł ten nie jest możliwy do wykonania, lecz liczę na Was. Mam też pewną alternatywę – okładka z papieru czerpanego z odpowiednio wytłoczoną grafiką (to pewnie za drogie). Kończąc, chciałbym całym sercem poprzeć inicjatywę działu retro (jako stary gracz mam dużo sentymentu do starych produkcji).

I jeszcze jedno. Pegaz, natychmiast poznałem, które podpisy są Twoje – są najbardziej za@#$% ze wszystkich. Tak trzymaj – Monoceros

Czy ktoś zrozumiał, jak to ma być z tą folią?

● Do czego komputer?

Jak najbardziej popieram początek, mam nadzieję, serii artykułów, o innych zastosowaniach pecetów. Ostatni text o filmowaniu wiele wyjaśnił, jak wycisnąć maximum korzyści z mojej analogowej kamery Sony CCD–TR717E i ewentualnej obróbki powstałych dzięki niej kompozycji/filmów. Opisywana karta anal/dig nie jest, co prawda, rozwiązaniem tanim, ale przynajmniej daje namiastkę profesjonalizmu w domowym zaciszu – Jacek Zyliński

Za extra uważam pomysł artykułu o montażu wideo na pececie – chociaż chętniej przeczytałbym recenzję zestawu mniej abstrakcyjnego cenowo... Więc mam nadzieję, że temat wróci – Mirek

Zanosi się, że wróci w bardzo ciekawej relacji cena/możliwości

● Matura

Miqsh ma całkowitą rację, że zrobiliście nam, maturzystom, na złość. Ja przeczytałem, że jest już nowy Fallout i kupiłem... to był błąd. 3 dni i 3 noce przed kompem prawie non stop i przesiedłem dzifkę, ale okazało się, że za 2 dni matura. A teraz wyniki – polski 2, ale matma 4 (bo na maturze byłem taktyczny) – Stereoo

Zwróćcie uwagę na to: „okazało się, że za dwa dni matura". Przy okazji pozdrawiam wszystkich tegorocznych i „przyszłorocznych" maturzystów.

● Ichtiolog

Trzymam w rękach najnowszy numer SS–a otwarty na stronie 76. i łamię sobie głowę nad ramką w lewym dolnym rogu, gdzie skrótowo opisana i zilustrowana jest sylwetka „pewnego" rekina. „Pewnego", albowiem nie tego, o którym napisano w tytule ramki. Z całości zgadza się jedynie kolor, nazwa łacińska i występowanie żarłacza białego. Piękny rysunek przedstawia, owszem, największego rekina (jak i rybę), ale nie tego, o którym jest napisane. Wydrukowany rekin to rekin wielorybi, osiągający 18 metrów długości i ważący 10 ton... ale on żywi się jedynie planktonem. Nie jestem ekspertem z ichtiologi, ale to i owo wiem – Szymon Czarodziej, Szymon_czarodziej@interia.pl

Ja też nie jestem ekspertem, ale nie przeszkadza mi to zabrać głosu. Kiedyś w czasie nurkowania spotkałem rekina (szary, z czarnym wierzchołkiem płetwy grzbietowej) i jak na moje oko był większy ode mnie, chociaż... ja byłem grubszy. Jedno było pewne, to ja byłem gościem u niego, a nie on u mnie i po wyjaśnieniu sobie tej kwestii pożegnaliśmy się serdecznie. Rekiny mają w sobie moc, szczególnie jak ci się przyglądają z bliska tymi małymi, kaprawymi oczkami – polecam każdemu takie spotkanie, szczególnie jak mu się zawieruszyła skala wartości w życiu.

● Plakaty

Akcja plakatowania to całkiem ciekawy pomysł wart realizacji... (Ale się pani w kiosku zdziwi, hihihi)

Mam info, że akcja wystartowała i do kolegi Drizita uderzyło już parę osób po plakaty. Szykuje się niezła dywersja marketingowa!

Obwieszczenie

Przypominam, że media kłamią, więc każdy, kto pisze do mnie list, musi się przed publikacją liczyć z jego przekręceniem i zamataczeniem w celu uzyskania taniego poklasku dla prowadzącego dział. Przy okazji stwierdzam, że niektórzy mają poczucie humoru na poziomie betonowego krawężnika – admin Przecieków

Kącik na temat starych gierek powinien mieć co najmniej dwie strony... To jest naprawdę fajna sprawa. Wcale nie muszą to być emulacje z Atari, chociaż czemu nie, ale opisy gier z 286... Wychowywałem się na nich (chlip). Ostatnio dopadłem STUNTS, ta giera wymiata! Jak ja kocham robić własne trasy... Dlaczego w COLINIE nie ma edytora? Albo THEME PARK, czym on się różni od nowego, poza grafą, rzecz jasna? Niczym!!! No, z wyjątkiem wymagań sprzętowych. Stary działał na najsłabszym nawet Pentiumie, a nowy ledwo ciągnie na PII 500 i 64 MB RAM... Stare gry rulez! – ixolite@go2.pl

● Referendum

Pegaz, skoro tak narzekasz na globalizację i wejście Polski do Unii, to może zrobisz na łamach pisma małe referendum, kto jest za, a kto przeciw. Mam nadzieję, że nie wszyscy poddali się globalnemu praniu mózgu. I tylko mi nie upadać!!! Konkurencja to shit, jak padniecie, to nie będę miał co czytać! I nie myślcie tylko, że tak was kocham – Top Secret i tak był lepszy :) – Pierzasty

W piśmie to raczej nie wyjdzie, ale na stronie netowej to może się udać – pomyślimy o tym.

● SS choinka?

Powinniście dodać do następnego numeru jakieś naklejki czy coś w tym stajlu. Może jakieś holo albo 3D? – B–hack

Kto jest za? :)

● Demokrata

Jako że mamy w naszym pięknym (sarkazm ;)) kraju demokrację, mam prawo do własnej opinii na temat Sikreta. Ostatnia wzmianka o „Star Wars" była chyba w SS'70. Skandal, aby po kilkuletniej działalności likwidować jeden z lepszych działów! Niedawno powrócił „Wielki Brat Patrzy", który ma o wiele krótszą historię w eSeSie, czemu nie miałyby powrócić również SW? Szczególnie, że wokół GW ciągle się coś dzieje... – Ralph

Jedni chcą mniej, a inni więcej materiałów okołogrowych. Tak było, jest i będzie. Wielki Brat podejmie decyzję, bo na razie jest tylko pod wrażeniem.

● Strony prywatne

Pod adresem http://cossacks.in4.pl jest strona gry COSSACKS: EUROPEAN WARS oraz forum skupiające graczy. Jeśli strona wyda się ciekawa, czy możemy liczyć na wzmiankę o niej na łamach SS–a ? – NetCop

Berger – to najlepsza strona o Cossacs obok tej, na jaką powołałem się w Imadle. Przejrzałem inne strony po Twoim mailu i się nie umywają.

Pegaz – Ja ze swej strony zamierzam wprowadzić linkownię do najciekawszych stron prywatnych o grach. Więcej szczegółów wkrótce na naszej WWW.

● Erraty

BALDUR'S GATE 2

A propos części czwartej imadła BALDUR'S GATE 2 SS '88 to wkradło się w nie parę błędów. Jako gracz i czytelnik SS czuje się zobowiązany do ich sprostowania.

PODZIEMIA 1 – Rozwiązanie zagadki w sali nr 3. Cyfry oznaczają kolejność, jaka została przedstawiona w SS, a cyfry w nawiasach prawidłową kolejność (posągi od prawej strony): 7. (8.) Słój wody: 8. (7.) Zegar słoneczny. Reszta OK. Poza tym kamienie do uaktywnienia portalu w komnacie nr 4 są w pokojach 2 i 8, tyle że można w nich znaleźć tylko po jednym kamieniu. Trzeci kamień dostaje się jako nagrodę za rozwiązanie właśnie powyższej zagadki (razem z innym kamieniem). Zatem ci, którzy polegali wyłącznie na imadle i psuli sobie zabawę (ja czytam imadło tylko po opuszczeniu danej lokacji), mogli mieć problemy z rozwiązaniem zagadki, a co za tym idzie z odnalezieniem zbroi AC 0.

SAHUAGIN – Beholder (w polskiej wersji obserwator) strzegący skrzyni. Otóż istnieje inna niż walka możliwość otwarcia tejże skrzyni. Należy sprowadzić rozmowę do tego, by uświadomić strażnikowi, że nakazano mu strzec skrzyni, a nie jej zawartości. Wtedy obserwator pozwoli ci ją otworzyć, a później stwierdzi, że nie ma co strzec pustej skrzyni i odejdzie, nie czyniąc ci krzywdy. To był pierwszy przyjazny obserwator, którego spotkałem, wiec nie zwracając uwagi na punkty doświadczenia, które mogłem uzyskać po jego zabiciu, pozwoliłem mu odejść. To był naprawdę miły beholder :) – Bartek „Fenix" Burczyński

Ponieważ Randall już u nas nie robi, więc nie dane mi było tego z nim skonsultować, ale powyższe uwagi są na tyle interesujące, że je puszczam bez konsultacji z autorem.

Właśnie przeczytałem zapowiedź gry Dune Murmura. Wszystko ładnie, ale jest tam napisane, że „W Stanach Zjednoczonych ma się jeszcze pojawić cały serial telewizyjny!" Otóż tak się składa, że ten miniserial w USA emitowany był w grudniu, a mniej więcej miesiąc temu na PRO7 (3 odcinki po 2 godziny). Od siebie dodam, iż jest genialny! – Marcin

Mam jedno zastrzeżenie co do wersji krążącej po ludziach i gazetach co poniektórych – Wolfenstein nie był taki pierwszy, najpierw ID powił Catacumbs of Abbys. Cool gierka z zajebnym klimatem – tam pierwszy i chyba ostatni raz w FPP–ach są animowane ściany, (np.: spływające błoto) a z takiej błotnej ściany wyłaziły stwory – Alle Luja!

Artykuł o komputerach kwantowych poraził mnie. Jak można było napisać, że „9" jest liczbą pierwszą? – Morgoth, vishnuv@poczta.onet.pl

Pooh – Ooops. Kurcze, faktycznie palnąłem takie głupstwo. I, co gorsza, nie mam dla siebie żadnego usprawiedliwienia. Na szczęście pozostałe liczby się zgadzają.

Od kiedy ONE MUST FALL: 2097 był grą 3D? Przecież ta gra była typowa bijatyką 2D – Feyd

Valpurgius – Ponoć sztuką jest branie nauki ze swych błędów oraz dalsze ich wystrzeganie się. Przyznaję rację czytelnikowi.

■

supery@ssonline.com.pl

Supery

Motto na lipiec/sierpień – Kochani. Myślę sobie, że nie warto chwalić dnia przed zachodem słońca. Powiem więcej, po nocy też nie trzeba drzeć mordy.

z audycji „Nie tylko dla Orłów" w kontekście lata i wakacji

Ostatnio (przed wyborami) jest tak śmiesznie, że nie śmiem robić konkurencji zawodowcom. Polecam natomiast głębokiej analizie tekst Manifestu Męskiego – to jest coś! I całą szowinistyczną resztę.
Pegaz Ass

● Początki
Pozdrawiam was z ponurej Dąbrowy Górniczej, gdzie konie na palcach gwizdają i nic się nie dzieje.

● Podręczne rozmówki polsko–angielskie cd.
Kij ci w oko – Stik into your eye
Nic mnie to nie obchodzi – Nothing isn't going around me

● Przekręty
Kingdom Under Fire – Lekcja chemii
Serious Sam – Dyrektor

● Varia
Siedzą dwa gołębie na drzewie. Jeden grucha, a drugi jabłko

Wchodzi facet na dyskotekę w Wołominie, a ochroniarz go pyta:
– Ma Pan pistolet?
– Nie.
– A może ma Pan nóż?
– Nie.
– A siekierkę?
– Nie
– Kastecik?
– Nie, nie mam nic...
Ochroniarz rozbija butelkę, daje mu i mówi: Ja p@#$%ę, to niech Pan chociaż to weźmie!

● Manifest Męski
Pani, Panienko, Dziewczyno, Narzeczono, Kobieto, Żono i wszystkie inne kobiety:



1. Jeżeli sądzisz, że jesteś gruba, to najprawdopodobniej jesteś gruba i nie zadawaj mi takich pytań, odmawiam odpowiedzi.
2. Jeżeli czegoś chcesz, to wystarczy o to poprosić. Postawmy sprawę jasno: jesteśmy prości. Nie rozumiemy żadnych subtelnych, pośrednich próśb. Pośrednie bezpośrednie prośby nie działają. Te pośrednie postawione bezpośrednio przed naszym nosem też nie działają. Po prostu powiedz, czego chcesz.
3. Jeżeli zadajesz pytanie, na które nie oczekujesz odpowiedzi, nie zdziw się, że otrzymasz odpowiedź, której raczej nie chciałaś usłyszeć
4. My jesteśmy PROŚCI. Jeżeli proszę o podanie mi chleba, to nie mam na myśli nic innego. Nie mam do ciebie pretensji, że nie ma na stole chleba. Nie ma tu żadnych niedomówień czy żalu. My jesteśmy naprawdę prości.
5. My jesteśmy PROŚCI. Nie ma sensu pytać mnie, o czym myślę, bo przez 96,5% czasu myślę o seksie. I nie, nie jesteśmy opętani. To po prostu nam się najbardziej podoba. Jesteśmy PROŚCI.
6. Czasem nie myślę o tobie. Nie szkodzi. Proszę przywyknij do tego. Nie pytaj, o czym myślę, jeżeli nie jesteś przygotowana do rozmowy na temat polityki, ekonomii, filozofii, piłki nożnej, picia, piersi, nóg czy fajnych samochodów.
7. Piątek/sobota/niedziela = żarcie = kumple = piłka nożna w telewizji = piwo = tragiczne maniery. To coś takiego jak księżyc w pełni. Nie do uniknięcia.
8. Zakupy nam się nie podobają i ja nigdy nie będę ich lubić.
9. Gdy gdzieś idziemy, cokolwiek założysz, będziesz w tym wyglądać doskonale. Przysięgam.
10. Masz wystarczająco dużo ciuchów. Masz wystarczająco dużo butów. Płacz to szantaż. Bankrutowanie mnie nie jest okazywaniem uczucia z twojej strony.
11. Większość mężczyzn posiada 3 pary butów. Powtarzam raz jeszcze, jesteśmy prości. Skąd ci przychodzi do głowy pomysł, że pomogę ci wybrać z twoich 30 par, tę która najlepiej pasuje?
12. Proste odpowiedzi, jak TAK i NIE, są doskonale akceptowane, bez znaczenia na jakie pytanie.
13. Jeżeli masz jakiś problem, przychodź do mnie tylko po pomoc w jego rozwiązaniu. Nie przychodź się użalać, jakbym był jakąś twoją przyjaciółką.
14. Ból głowy, który trwa 17 miesięcy, to nie ból głowy. Idź do lekarza.
15. Jeżeli powiem coś, co może być zrozumiane w dwojaki sposób i jeden z nich spowoduje, że będziesz nieszczęśliwa czy zmartwiona, wiedz, że mam na myśli to drugie.
16. Wszyscy mężczyźni znają tylko 16 kolorów. Śliwka to owoc, a nie kolor.
17. I co to za pieprzony kolor ta fuksja? I poza tym, jak się to pisze?
18. Lubimy piwo, tak samo jak wy lubicie torebki. Wy tego nie rozumiecie, my również.
19. Jeżeli cię pytam, co się stało, a ty odpowiadasz „Nic", wtedy ci wierzę i jestem przekonany, że wszystko jest w porządku.
20. Nie pytaj mnie „Kochasz mnie?" Możesz być pewna, że gdybym cię nie kochał, nie byłbym z tobą.
21. Reguła podstawowa w przypadku najmniejszej wątpliwości dotyczącej czegokolwiek: Weź to, co najprostsze. MY JESTESMY NAPRAWDĘ PROŚCI.
Proszę rozesłać ten Manifest do jak największej liczby kobiet, żeby w końcu zrozumiały mężczyzn raz na zawsze. Proszę



Imprezy cd.

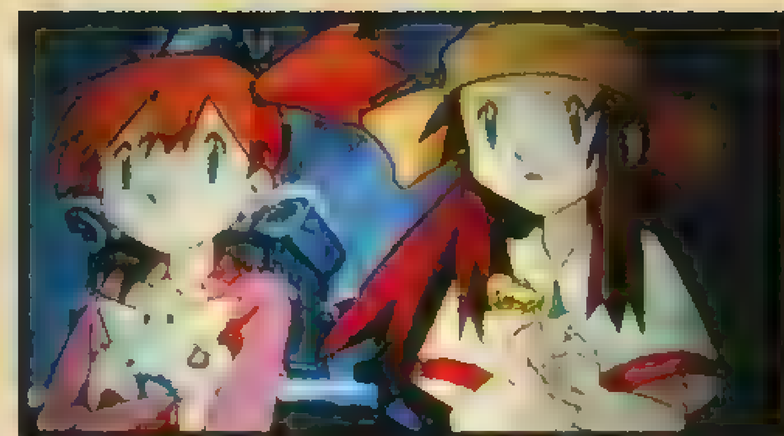
bezdyskusyjny standard w zakresie renderingu i animacji doczekał się nowej odsłony. Teraz nawet w wersji podstawowej potrafi takie rzeczy, o których poprzednim plug–inom się nie śniło. Drugim wydarzeniem była prezentacja programu COMBUSTION – praktycznie nie na naszym rynku nieznanego, a na którym powstaje chyba co druga reklama telewizyjna. Nie podejmuję się nawet opisać jego możliwości – on potrafi praktycznie wszystko, co w zakresie efektów telewizyjnych do szczęścia potrzeba! Trzecią bombą było oprogramowanie firmy Virtools, pozwalające tworzyć nawet najbardziej skomplikowane gry niemalże jak z klocków. W dowolny pochodzący z „Krzywego Studia" model 3D wstawia się zachowania postaci i przedmiotów, kompiluje i dostaje gotowy level gry. Każdy, kto zajmuje się w tym kraju tworzeniem gier, powinien był tam być. Kto nie był, niech żałuje.

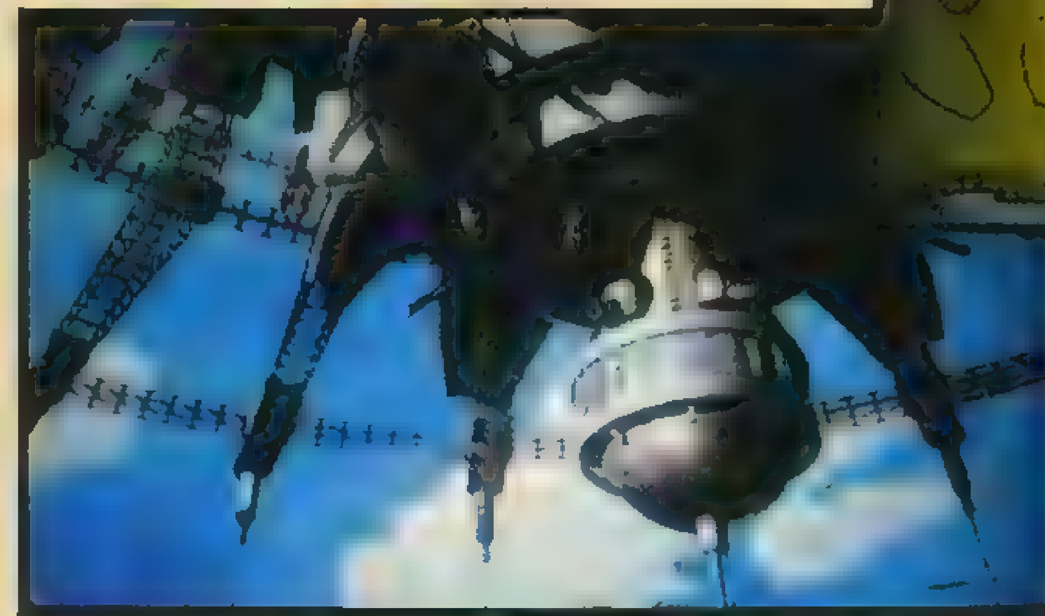
www.discreet.com
www.virtools.com

Pokemon 2000: Uwierz w swoją siłę

5.06.2001 – Kolejny z zamkniętych pokazów filmowych dla naszych czytelników. Tym razem na warsztat poszedł drugi film kinowy o Pokemonach. Mimo że od ukazania się numeru na rynku do projekcji upłynęło ledwie kilka dni, frekwencja dopisała, a przybyła publika bawiła się świetnie.

www.p2kthemovie.com





Starcraft

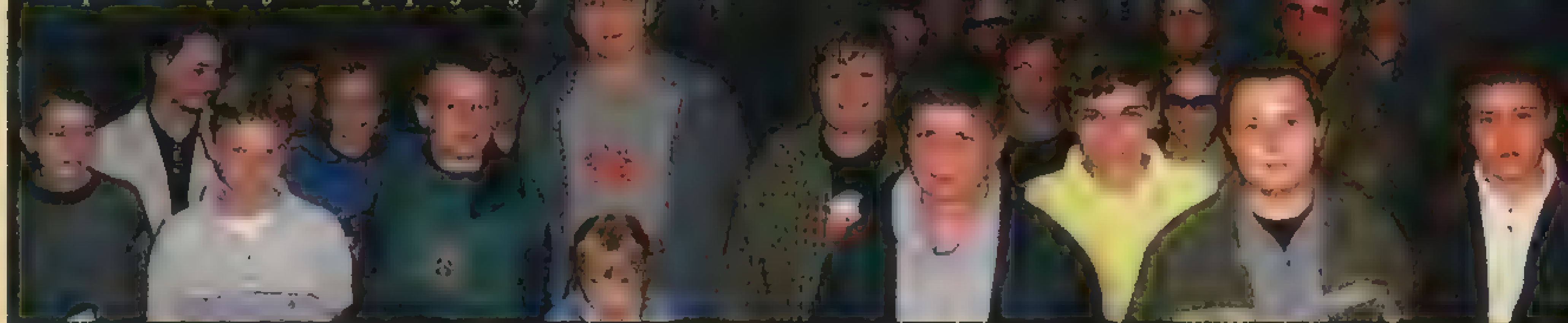
15–17.06.2001 – W Poznaniu w kafejce KGI odbędzie (odbył się) się III już zjazd graczy STARCRAFTA. Zjawi się większość najlepszych zawodników z Polski (w sumie coś około 70 ludzi). Planowany jest turniej (2 vs. 2) z nagrodami.

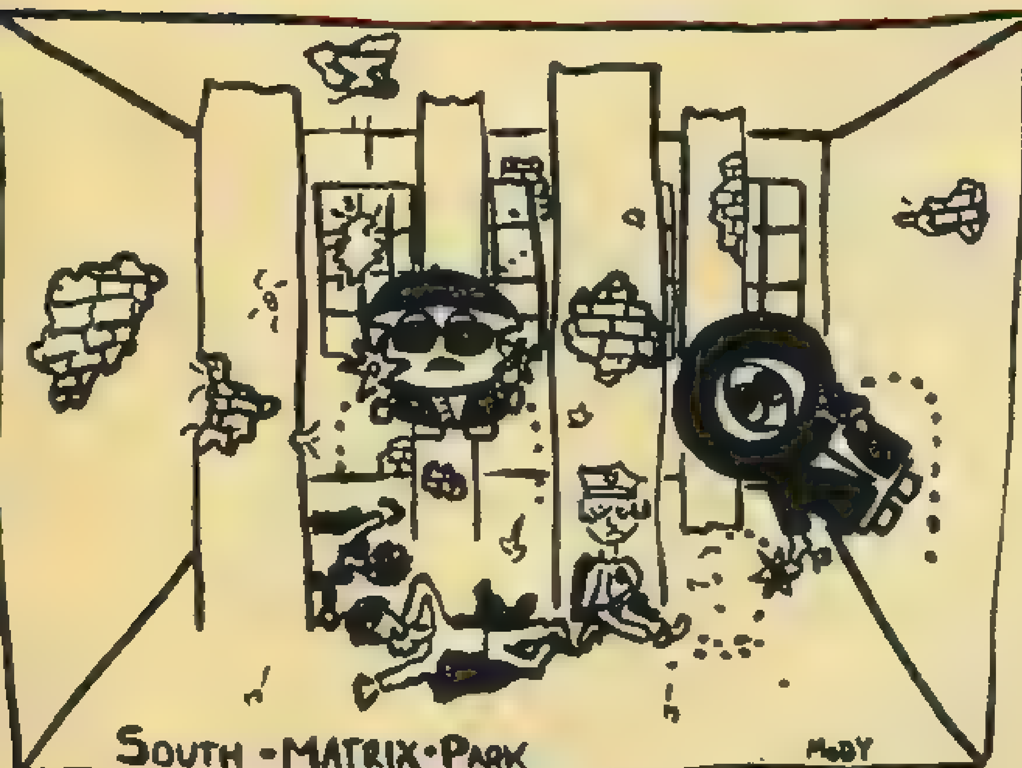
www.zlotkgi.prv.pl

Turniej w Heroes Of Might And Magic 3

6–8.07.2001 – W warszawskiej Arenie odbędą się II Ogólnopolskie Mistrzostwa Polski w HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3. Wstęp wolny od opłat po uprzednim zakwalifikowaniu się. Pierwsza faza kwalifikacji zakończy się 1 lipca, pozostałe 50% zaproszeń do wygrania w przeddzień mistrzostw. Czekają wspaniałe nagrody, zapraszamy wszystkich zainteresowanych.

www.tpoh.gildia.pl


Grupa wiernych fanów po projekcji



rys. Bartek Popławski

również rozesłać go do jak największej liczby mężczyzn, tak żeby wiedzieli, że nie są samotni w ich walce.
Niniejszym z prawdziwą przyjemnością puszczam ten tekst w świat, bo jest w nim tyle prawdy, że zrozumiecie, jak dorośniecie. A ci z was, którzy już dorośli, to wiedzą, o co mi chodzi...

● **Porównanie sposobu, w jaki mężczyzna i kobieta korzystają z bankomatu.**
On:
Podjechać
Włożyć kartę
Wprowadzić PIN
Wziąć pieniądze, kartę i kwitek
Oryginalny kwitek schować, a do saszetki włożyć uprzednio przygotowany do pokazania żonie
Odjechać
Kupić kwiaty kochance
Kupić kwiatek żonie
Ona:
Podjechać
Puścić sprzęgło
Zakląć na szarpniecie
Wrzucić luz
Ustawić lusterko wsteczne na swoja twarzyczkę
Skrzywić się do lusterka
Poprawić makijaż
Uśmiechnąć się do lusterka
Zgasić silnik
Wysiąść otworem drzwiowym
Włożyć kluczyki do torebki
Wyjąc kluczyki z torebki i zamknąć drzwi
Dogonić samochód i zaciągnąć ręczny
Przejść dwie przecznice, bo koło bankomatu było miejsce tylko na dwie długości samochodu
Znaleźć kartę w torebce
Włożyć kartę do bankomatu
Wyjąć z bankomatu kartę telefoniczną i włożyć właściwą
Znaleźć w torebce karteczkę z zapisanym wcześniej PIN–em
Wprowadzić PIN
Przestudiować instrukcję
Wcisnąć Cancel
Wprowadzić kod jeszcze raz, prawidłowo
Wcisnąć Cancel
Znaleźć w torebce kartkę z PIN–em do używanej właśnie karty
Wprowadzić sumę do wypłacenia
Zmniejszyć sumę do maksymalnego pułapu
Zmniejszyć sumę do możliwości własnego konta
Wziąć pieniądze
Wrócić do samochodu
Znaleźć kluczyki
Poszarpać się z drzwiami
Znaleźć kluczyki do samochodu
Poprawić makijaż
Uruchomić silnik
Ruszyć
W myślach przeprosić właściciela pojazdu stojącego z tyłu za porysowany zderzak
Przestawić wsteczne lusterko tak, aby widać było samochód z tyłu
Wrzucić bieg i puścić sprzęgło
Uruchomić silnik i zmienić bieg z „3" na „1"
Ruszyć
Zatrzymać się
Cofnąć
Wyjść z samochodu
Wrócić do bankomatu i zabrać kartę z kwitkiem
Z powrotem do samochodu
Włożyć kartę do portfela
Włożyć kwitek do torebki
Zanotować na karteczce, ile się wzięło i ile zostało
Zwolnić trochę miejsca w torebce, aby włożyć portfel do torebki
Poprawić makijaż
Wrzucić wsteczny bieg
Wrzucić jedynkę
Ruszyć
Przejechać 3 km
Zwolnić ręczny
Domknąć drzwi
Podjechać pod perfumerię
Wydać wszystko.

● **Po czym poznać, że nie jesteś już studentem?**
1. O szóstej rano wstajesz, a nie kładziesz się spać.
2. Seks w pojedynczym łóżku sprawia Ci trudności techniczne.
3. W lodówce trzymasz więcej jedzenia niż picia.
4. Twoje fantazje o seksie z trzema kobietami o skłonnościach lesbijskich nagle zostały zastąpione przez fantazje o seksie z kimkolwiek.
5. Nie zgłaszasz się już na ochotnika do testów nowych leków.
6. Znasz każdego ze śpiących w twoim domu.
7. Swoją ulubioną melodię słyszysz w windzie w budynku, w którym pracujesz.
8. Nie dostajesz już z banku listów z pogróżkami.
9. Nosisz ze sobą parasol.
10. Siedmiodniowe popijawy się już nie zdarzają.
11. Nie chodzisz do supermarketu ze wszystkimi przyjaciółmi.
12. Korzystasz ze stałych zleceń i kredytu w rachunku bieżącym.
13. W domu działa ogrzewanie.
14. Twoi przyjaciele zawierają związki małżeńskie i rozwodzą się, zamiast się po prostu spotykać i rozstawać.



15. Płacisz rządowi co rok tysiące złotych, zamiast dostawać od niego setki złotych.
16. Zamiast 130 dni wakacji masz ich najwyżej 26.
17. Dżinsy i pulower nie są już eleganckim strojem.
18. Dzwonisz na policję, bo te cholerne dzieciaki z mieszkania obok nie chcą ściszyć muzyki.
19. Wstajesz rano z łóżka, nawet jeśli pada.
20. Mycie się nie jest nudnym rytuałem.
21. Starsi krewni nie krepują się opowiadając przy tobie kawały o podtekście seksualnym.
22. Nie masz pojęcia, o której zamykają najbliższą budkę z hamburgerami.
23. Ubezpieczenie samochodu jest coraz tańsze, a koszty utrzymania coraz wyższe.
24. Pomysłów na drinki nie czerpiesz z doświadczenia lokalnych włóczęgów.
25. Nie odkładasz niedojedzonej pizzy do lodówki na później.
26. Nie spędzasz połowy dnia na strategicznym planowaniu trasy wieczornej eskapady po knajpach.
27. Nienawidzisz „cholernych studentów – pasożytów".
28. Gdy jesteś pijany, nie czujesz już tego dziwnego pociągu do znaków drogowych.
29. Nie przystoi Ci już spać w poczekalni dworcowej.
30. Nie potrafisz już przekonać mieszkających z Tobą do „picia aż do rana".
31. Zawsze wiesz, gdzie jesteś, gdy się budzisz.
32. Nie zdarzają Ci się już drzemki od południa do 18.
33. Ogień w kuchni nie jest już powodem do dobrej zabawy.
34. Do apteki chodzisz po Panadol i coś na wrzody, a nie po prezerwatywy i testy ciążowe.
35. Pamiętasz imię osoby, obok której się budzisz.
36. Śniadania jesz rankiem.
37. W twojej kuchni nie mieszkają myszy ani szczury.
38. Lista zakupów jest dłuższa niż zupka w proszku i sześciopak piwa.
39. Masz odkurzacz i używasz go.
40. Łamanie prawa oznacza przekroczenie dozwolonej prędkości o 10 km/h.
41. Zamiast mówić „Już nigdy tyle nie wypiję" mówisz „Nie potrafię już pić tyle, co kiedyś".
42. Ponad 90% Twojego czasu spędzonego przed komputerem to zwykła praca.
43. Nie eksperymentujesz już z zakazanymi substancjami.
44. Już nie pijesz w domu przed wyjściem do knajpy, żeby tam zaoszczędzić.

Wszystkim udanych wakacji
Pegaz Ass

Film

Ewolucja

Ludzie zawsze zastanawiali się, czy są sami w kosmosie. Czy tam gdzieś nie istnieje jakaś inna cywilizacja, z którą można by się porozumieć? Poszukiwania Obcych wciąż trwają. Tylko co będzie, jeśli oni znajdą nas pierwsi? I w dodatku będą wrogo nastawieni?

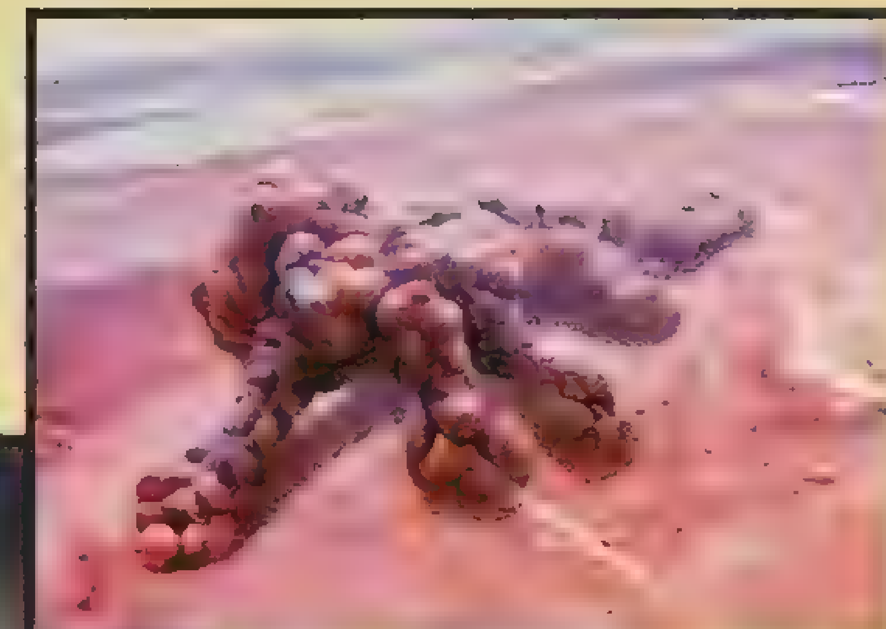
Już samo logo filmu kryje w sobie geniusz. Jak można zrobić coś tak prostego, a jednocześnie nowatorskiego. Sami przyznacie, że uśmieszek jednocześnie budzi sympatię i powoduje, że po plecach przechodzi dreszczyk niepokoju. Pomysł na film nie jest nowy, ale tu połączono film SF z komedią. Coś takiego jak MiB. W pustynię w Arizonie uderza meteoryt z nieznaną formą życia, która błyskawicznie (w ciągu jednego miesiąca) ewoluuje i zaczyna wypierać ludzi. Niby wojskowi naukowcy próbują poddać Obcych kwarantannie, ale jak to zwykle bywa, nie udaje im się to i sytuacja wymyka się spod kontroli. W naturze jest tak, że jednostki słabiej przystosowane muszą zginąć. I w tej roli występują tu ziemianie. Tylko David Duchowny może nas uchronić przed nieuchronną zagładą.

Tylko z pozoru rola Duchownego w tym filmie jest podobna do tej z „Archiwum X". Tutaj częściej widać Obcych, którzy przy niejednej okazji będą mu próbowali odgryźć głowę lub ją ukręcić. Polska premiera filmu planowana jest na 20 lipca, a naszych czytelników zapraszam na stronę 103. Mamy dla was niespodziankę! Have a nice end of the world.



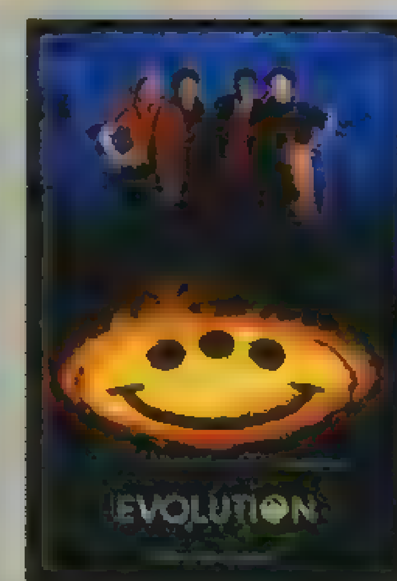








Ewolucja
Występują: David Duchovny, Julianne Moore, Orlando Jones, Ty Burrell, Dan Aykroyd.
Reżyseria: Ivan Reitman.
Scenariusz: David Diamond, David Weissman i Don Jakoby.
Produkcja: Don Jakoby, Daniel Goldberg, Joe Medjuck



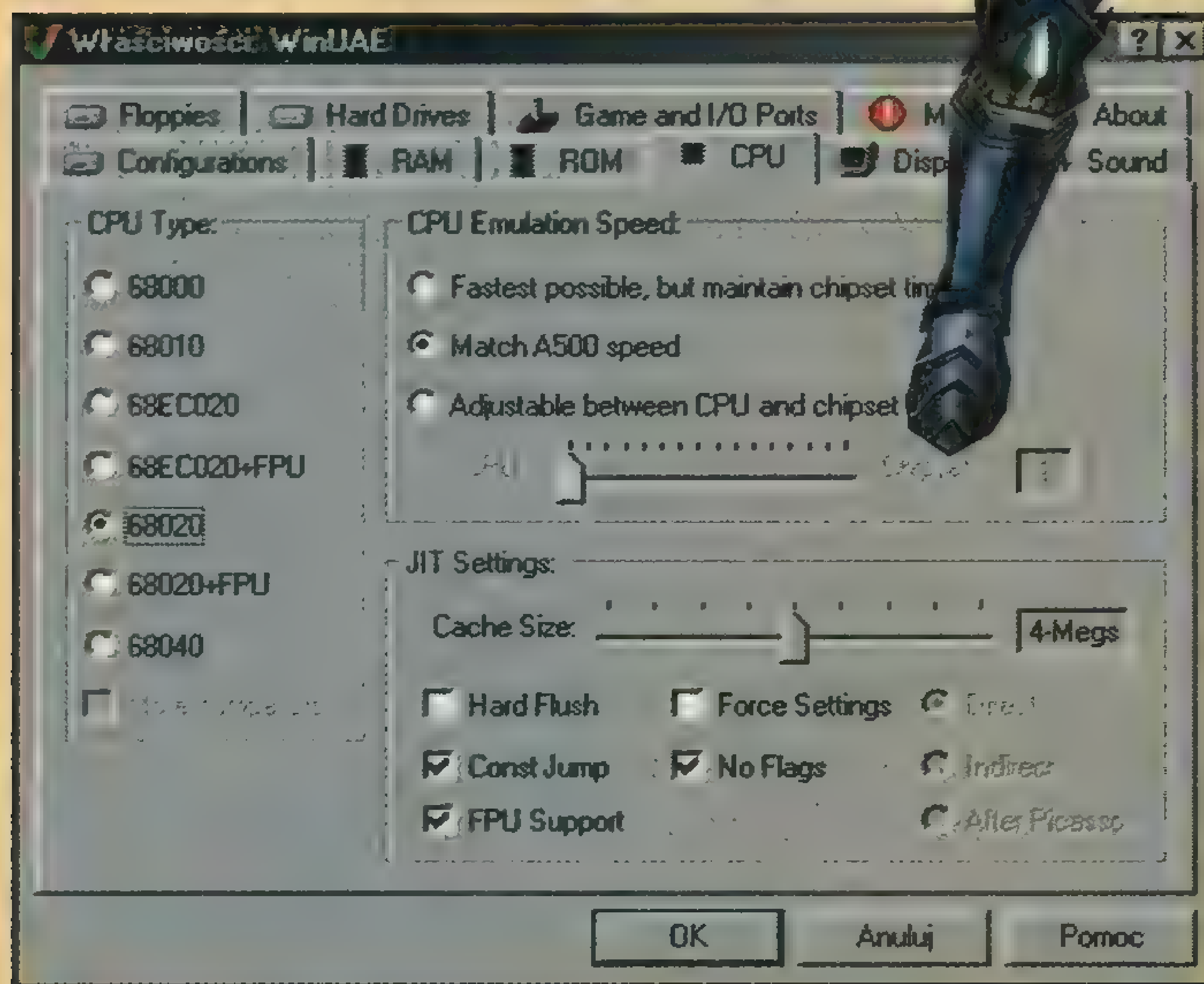
Emulacja – czyli zagrajmy w to jeszcze raz

Wygraliście! Zainteresowanie emulatorami i starymi gierkami okazało się tak duże, że zgodnie z wolą ludu powołaliśmy do życia specjalny dział, który zajmie się tą tematyką.

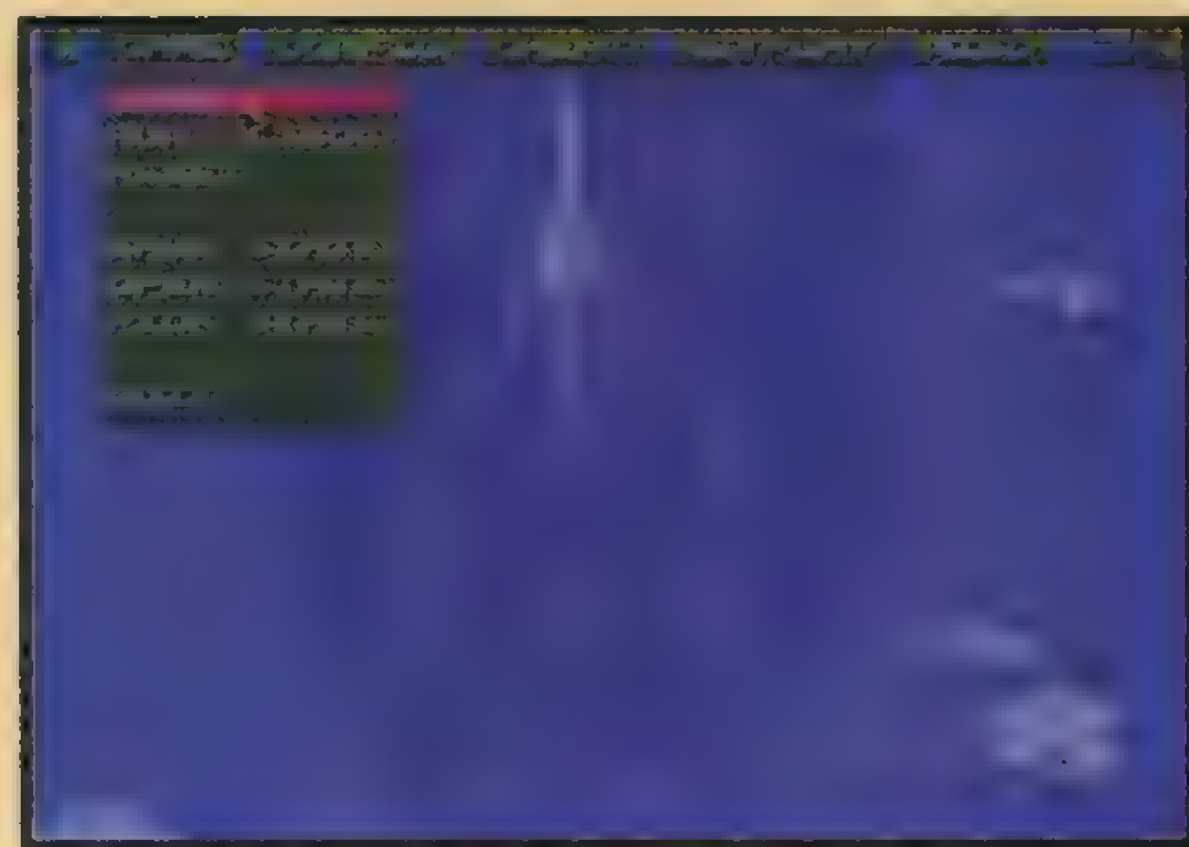
Niejednokrotnie zamieszczając w Secret Service recenzje odgrzewanek, ale i nawet supernowości robionych na wzór staroci, przypominamy jak to fajnie się grało w pierwowzór danej gry. Najlepszym przykładem mogą tu być takie tytuły jak ASTEROIDS czy GALAGA. Nowe, teoretycznie lepsze wersje nie dorastają do pięt swym pierwowzorem. Oczywiście, mają lepszą grafikę i dźwięk, jednak brak im tego „czegoś," co miały ich wersje na Atari czy Commodore. Możemy nazwać to miodnością, sentymentem lub jak to kto tam jeszcze sobie zechce. Zapewne niejednokrotnie nachodzi Was chęć zagrania w jakiś stary tytuł, na którym się wychowaliście. Niezależnie od tego, czy to będzie RIVER RAID na Atarynkę, BOMB JACK na Spectrusia, czy też BURLDER DASH na kochane C–64. Po prostu czasami nachodzi nas taka ochota. I co wtedy zrobić?

Co poniektórzy z pewnością zachowali swe stare komputery, czy to przez sentyment, czy też przez prosty fakt, że nie opłacało się ich sprzedawać. Wtedy bez problemu można zapuścić sobie stary tytuł. Jednak co zrobić, gdy sprzedało się sprzęt „na złom"? Biec na giełdę? Szukać w ogłoszeniach, czy ktoś nie chce sprzedać C–64? Owszem, można. Jednak jest jeszcze inne wyjście – emulacja.





Chcielibyście zagrać w SUPER FROG, CHAOS ENGINE lub inne amigowe hity? Jeśli tak, to zainteresuje Was WinUAE – jeden z najlepszych emulatorów naszej „starej przyjaciółki"



Super Nintedno ma bogatą bibliotekę znakomitych tytułów, a ZSNES to jeden z najlepszych emulatorów tej konsolki

Preludium

Do niedawna nikt chyba nie przypuszczał, że będzie mógł jeszcze zagrać w stare hity z salonów gier czy też stare gry, na których się wychował. Jednak, jak dowodzi historia, ludzkość jest zdolna prawie do wszystkiego.

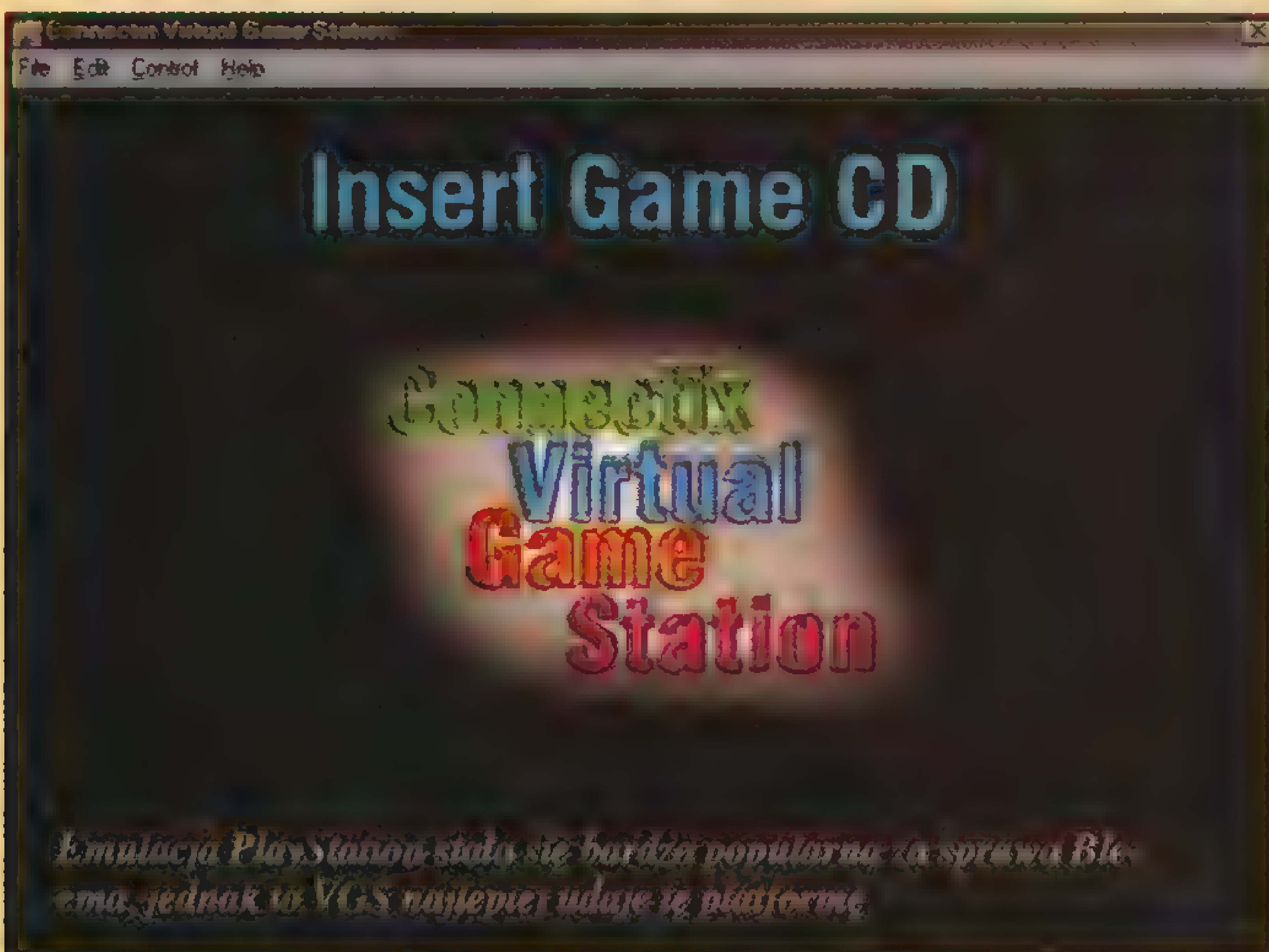
Początki emulacji były dość trudne i powolne. Na pierwszy ogień poszły pierwsze komputery: Atari, Amstrad, Spectrum czy Commodore 64. Dzięki różnym, pozornie małym programikom można było raz jeszcze cieszyć się nieśmiertelnymi hitami w rodzaju RIVERRAID, BULDER DASH czy też INTERNATIONAL KARATE. Jednak tamte emulatory były jeszcze dalekie do perfekcji. Duża cześć gier nie działała tak jak należy. Na szczęście, autorzy nie ugięli się i do dnia dzisiejszego ulepszają swoje programy. Co więcej, wraz z rozwojem technologii zaczęły powstawać coraz to nowsze emulatory, coraz to nowszych platform.

Druga generacja opisywanych tu aplikacji odnosiła się głównie do starych, 8– i 16–bitowych konsol, jak: NES, Super Nintendo, Mega Drive/Genesis oraz komputerów Amiga i Atari ST. Szybko pojawiły się także pierwsze emulatory automatów. (Czy tytuły, takie jak SPACE INVADERS, wspomniane już ASTEROIDS czy też MOON PATROL, coś Wam mówią?). Prócz tego cała masa mordobić ze stajni Capcomu, jak STREET FIGHTER, FINAL FIGHT czy PUNISHER. I znów w te stare hity, na które trwoniło się kiedyś całe kieszonkowe, można było zagrać w zaciszu swego własnego domu. Nie oparła się także Sega, gdyż oto pojawił się bardzo dobry emulator jej 16–bitowej płyty głównej o nazwie System 16. Dzięki temu można było znowu zagrać m.in. w GOLDEN AXE (pamiętacie tę perełkę?).

Im dalej w las, tym więcej grzybów, tj. w tym wypadku nowych, lepszych programów udających inne platformy – czasami wręcz idealnie, jak choćby NeoGeoRAGE. Dzięki temu stosunkowo małemu zmyślakowi dane jest nam zagrać w największe hity salonów gier, jak np.: METAL SLUG 1 i 2, serię THE KING OF FIGHTERS czy kilkanaście innych, mniej już

GameBoy Advance jeszcze do nas nie dotarł, ale dzięki emulatorom możemy przetestować gierki na niego i zastanowić się nad ewentualnym zakupem





Emulacja PlayStation stała się bardzo popularna za sprawą Bleema, jednak w VGS najlepiej udaje tę platformę.

znanych u nas pozycji. I wszystko działa bez zarzutu.

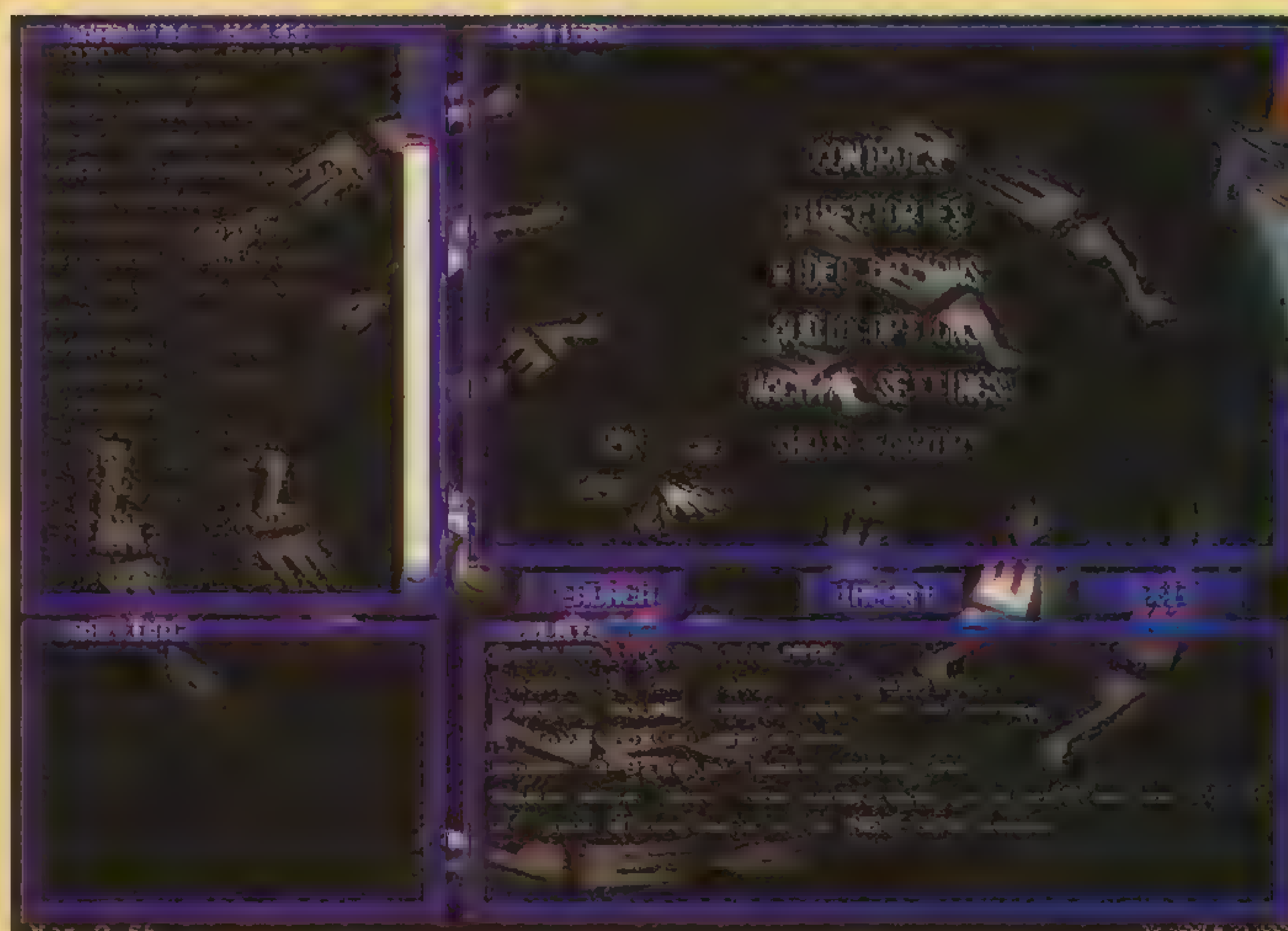
Grzechem byłoby nie wspomnieć o sprawie jednej z najpopularniejszych konsol – PlayStation. Pierwszym i najbardziej znanym jej emulatorem jest Bleem. Zapoczątkował on całą falę programów dotyczących PSX. Choć i tak moim skromnym zdaniem wygrywa Virtual Game Station. Emulacja nie ominęła także takich platform jak Nintendo 64 czy różne przenośne konsolki. Chyba każdy słyszał o dość niezwykłym wydarzeniu, jak to w charakterze szkolnego zaliczenia dwóch uczniów napisało rewelacyjny emulator Nintendo 64, który działał i nadal działa ku naszej rozrywce. UltraHle to prekursor wszystkich emulatorów N64, a jest ich obecnie cała masa. Podobnie jest z programami na GameBoya. Ta najpopularniejsza konsolka ma chyba największą liczbę emulatorów ze wszystkich platform. Także takie cuda jak NeoGeo Pocket Color czy GameGear doczekały się swych udawaczy.

Emulator

Emulator to program, który na jednym systemie symuluje (udaje) działanie innego, by można było uruchomić programy napisane z myślą o tamtym systemie (i sprzęcie). Niestety, powoduje to o wiele większe zużycie zasobów komputera. Zasadniczo, sprzęt, na którym dokonuje się emulacji, musi być o wiele mocniejszy niż ten emulowany. Dla przykładu, emulacja Commodore 64 na Celeronie 400 jest wykonalna, ale odwrotnie już nie :–(.

Legalność

Praktycznie wszystkie emulatory są legalne, a część z nich ma nawet certyfikat w postaci wyroków sądowych. Natomiast inaczej wygląda sprawa z romami. Niektóre firmy posiadające prawa do gier na platformy 8– i 16–bitowe ogłosiły listy tytułów, do których nie roszą już sobie dalej żadnych praw i przekazują je do użytku publicznego. Gorzej ma się sprawa w przypadku gier, których wydawcy już nie istnieją, ponieważ ich status jest trudno określić. Romy gier znajdujących się w ciągłej sprzedaży (na przykład na PSX–a, GameBoya, Nintendo 64 itp.) są zdecydowanie nielegalne.


Chcielibyście zagrać w METAL SLUG lub inne genialne tytuły z automatów? W takim razie NeoRage jest w sam raz dla Was.

Romy

Najprościej mówiąc, są to gry, które można uruchomić pod konkretnym emulatorem. Zarówno automaty, jak i konsole wczytywały program z kości ROM. Aby emulowanie takiego sprzętu miało sens, trzeba posiadać zawartość tych kości. I to w postaci dającej się odczytać z poziomu emulatora. Czyli romy jest to po prostu potoczna nazwa na pliki zawierające kopię zawartości pamięci ROM.

Co dalej?

Oczywiście, nowsze wersje emulatorów oraz emulacja kolejnych platform i – niestety – zanik tych starszych. Jakich? Już niedługo powinny zakończyć się prace nad udawaczem segowego Systemu 32, na którym to będzie można odpalić dwie części VIRTUA FIGHTERA, DEAD OR ALIVE oraz całą masę innych świetnych tytułów. Pełną parą idą też prace na emulatorami płyt CPS2 i CPS3, które będą umożliwiały zagranie m.in. w STREET FIGHTERA 3! Z pewnością wcześniej czy później doczekamy się programów emulujących Dramcasta i PlayStation 2 – jednak na razie to przyszłość.

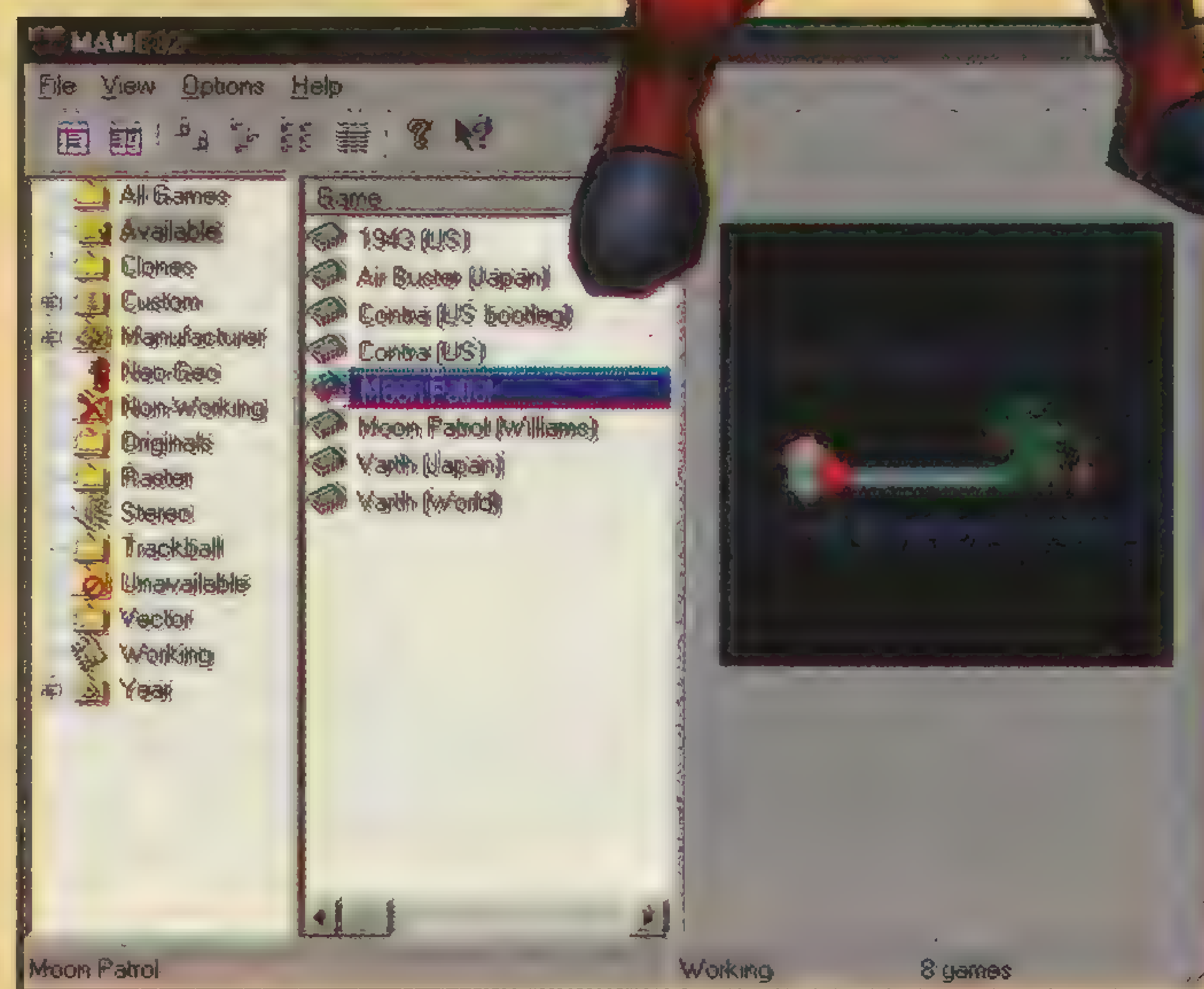
Muszę przyznać, że emulatory to dla mnie osobiście coś niesamowitego. Aż mi się łza kręci w oku, gdy odpalam stare tytuły na C–64 czy też z kochanej Amisi. Po dzień dzisiejszy pamiętam wszystkie sekrety w SUPER FROGU, a TURRICANA 3 kończę z tą samą przyjemnością, co kiedyś. Powiem więcej – niejednokrotnie o wiele bardziej wolę zagrać w jedną ze starszych pozycji niż którąś z supernowości. Dlaczego? Nie wiem. Może to przez sentyment do starych, dobrych czasów, gdy posiadacze Atari walczyli z commodorowcami, który z ich komputerów jest lepszy? Czy też wielkie wojny Amiga vs. PC. Poza tym, kiedyś gry robiono z pasją, wkładano w nie serce. A dzięki emulatorom możemy to sobie przypomnieć.

Konsolite

Adresy które powinniście odwiedzić

www.emuraj.net
www.try2emu.prv.pl
www.emusearch.net
www.emu.pl
www.emudreams.topnet.pl
www.vintagegaming.com
www.emuhq.com
www.emuforce.com
www.emulatornia.com
www.mame.dk
www.nes.cx
www.amigaemulation.com
www.emuhq.com
www.retrogames.com





MAME to głownie emulacja starych hitów, jak MOON PATROL czy GALAGA, ale zdarzają się i nowsze pozycje

I znowu Waterloo

Słowo Waterloo kojarzy się z ostatnią bitwą Napoleona oraz z samą miejscowością w Belgii. Stosowane bywa także jako uniwersalny synonim ostatecznej klęski. To jakieś fatum, że w grach komputerowych najsilniej zaznacza się to ostatnie skojarzenie.

Niedawno na jednej z amerykańskich grup newsowych zaczęto się zastanawiać, czy to, że gra strategiczna oparta na historycznych faktach odbiega od realiów, może być podstawą do wystawienia jej niższych ocen. Nie miejsce tu, by rozstrzygać tak delikatny spór do końca. Trzeba jednak stwierdzić, że jest kilka aspektów tego zagadnienia.

Po pierwsze, jeżeli ktoś produkuje grę i reklamuje ją jako historyczną, wykorzystuje emocje i skojarzenia związane z zainteresowaniami, a okładka, obrazki, stroje i fabuła jego produktu nawiązują wprost do realnych wypadków, to w takim wypadku podstawowym obowiązkiem jest zachowanie także realności zdarzeń, a przynajmniej mechanizmów z epoki. Odnosi się to przede wszystkim do gier wojennych.

Po drugie, realia historyczne nie są ważne tylko dlatego, że jakiś upierdliwy historyk czepia się, że ktoś spał w szkole i nie pamięta, jak to drzewiej bywało, ale dlatego, że jeżeli dobrze odtworzymy zdarzenia z przeszłości, to gra będzie znakomita sama z siebie. Tak. Zostaną uwzględnione naturalne, logiczne mechanizmy i wzajemne zależności. Gdy zaś wymyśla się coś nowego, niejako „zamiast" historycznych zdarzeń i mechanizmów, to zawsze coś się przeoczy, w czymś się wymyślacz pomyli i w końcu wyjdzie skucha.

Od razu trzeba jednak zastrzec, że w powyższej krytyce nie chodzi o małe gierki strategiczne, o których od początku wiadomo, że są bardzo luźno związane z realiami. Nikt przecież nie będzie się czepiał RISK, że mapa nie taka albo żołnierzyki mają nie takie mundury. Co innego EUROPA UNIVERSALIS – gra, która ma ambicję osiągnięcia maksymalnego stopnia realności w zjawiskach gospodarczych, społecznych i militarnych. Przywołuję te dwie gry, ponieważ ociemniałemu recenzentowi z Komputer Świata wydały się one jednego gatunku – tak naprawdę, jedyne, co je łączy, to podobny widok planszy i udział kilku graczy :–)

Kończąc te krótkie rozważania o obniżaniu oceny za brak realizmu, trzeba wyraźnie stwierdzić, że są gry, w których mimo pozorów nie chodzi o realizm, a tylko o dobrą rozrywkę – wtedy realia nie powinny wpływać na ocenę. Wszak najważniejsza jest dobra zabawa. Przykładem są tu wszystkie RTS–y, z COSSACS czy FATE OF THE DRAGON na czele. Są jednak tytuły, przy ocenie których nie może być nawet grama pobłażliwości. To oczywiście gry historyczno–wojenne.

Każda z nich niesie na sobie potworne brzemię konieczności odtworzenia jak najdokładniej realiów epoki, zjawisk występujących na polu walki, mechanizmów samego starcia, psychologii żołnierza i dowódców. Nie wystarczy zrobić kilka kolorowych figurek, dorobić proste przepisy (niestety, u Amerykanów coś, co przypomina grę „papier, nożyczki i kamień", jest już wystarczająco skomplikowane). Gry historyczno–wojenne nakładają przy tym pewien obowiązek edukacyjny, a poza tym wydawca powinien sobie uświadamiać, że ten typ produktów ma zazwyczaj wyrobionych i surowych sędziów. Ostrze krytyki wyostrza się jeszcze bardziej, gdy mamy do czynienia z grą robioną przez fachowców i reklamowaną jako hardcore'owa.

Bardzo często zdarza się, że gra historyczno–wojenna nie zdaje egzaminu jako produkt mający cokolwiek wspólnego z realiami. Cóż, właściwie powinna zostać starta na proch, ale okazuje się, że jednak mimo wszystko udało się autorom osiągnąć niezły poziom grywalności. Jeżeli tak się dzieje, że nawet prawdziwi wargamerzy są zadowoleni i przymykając oczy na nagość króla, grają i zachwycają się, to nikt nie może takiej grze wystawić słabych not. Cóż jednak, gdy grywalność także szwankuje?

Niestety, zakupując engine gry SID MEIER'S GETTYSBURG!, Breakaway Games chciała chyba jedynie profesjonalnie przerobić wygląd figurek z okresu wojny secesyjnej na okres napoleoński. Za to nie miano pojęcia ani o specyfice wojny secesyjnej, ani o epoce napoleońskiej. Gwoździem do trumny tej nieudanej w każdym aspekcie gry było zaangażowanie jako doradców weteranów gier planszowych i speców od figurkowych systemów. Różnice w obu bitwach są zbyt duże, by można na tej samej ziemi zasadzić dwie różne rośliny.

Przede wszystkim Gettysburg był bitwą spotkaniową z dyskusyjnym dowodzeniem całością przez głównodowodzącego. A więc mówiąc po polsku – totalny chaos i urawniłowka. Brygady maszerowały, wpadały na siebie, a schemat walki był najprostszy z możliwych – marsz w kolumnie marszowej, rozwinięcie się w linię, atak ogniowy i – ewentualnie – szturm na bagnety. Gdzieś tam plątały się nieefektywne baterie artylerii i nieliczne pułki kawalerii. Brygady działały w miarę samodzielnie, namaszczane ogólnikowymi rozkazami dowódców dywizji i korpusów. Nawet tak „zorganizowane" działanie, jak atak konfederatów trzeciego dnia, nosiło silne znamiona chaosu i braku organizacji (słabe przygotowanie artyleryjskie, brak baterii bezpośredniego wsparcia, które odnalazły się na tyłach, pełna wiara w sukces ze strony gen. Longstreeta).



Słabo widać, ale pod ogniem batalion francuski przechodzi przez osłabiony batalion już zaangażowany w walce. I nic.



Zawsze i wszędzie trzeba maszerować kolumnami marszowymi, a ogień artylerii i tak nie zaszkodzi

W ten prosty schemat prawie żywcem przeniesiono bitwę pod Waterloo, po raz kolejny mordując pamięć o Napoleonie, a także zaprzepaszczając okazję, by ukazać graczom prawdziwe napoleońskie pole bitwy. Gwoli ścisłości należy stwierdzić, że jeszcze nie było na peceta dobrej gry o geniuszu Napoleona (NLBW żywcem przypomina zabawną gierkę FIELDS OF GLORY). Szarpany bój spotkaniowy pod Gettysburgiem, podzielony zresztą (i słusznie) przez Reynoldsa z Firaxis na poszczególne etapiki, został zaadoptowany do statycznej, klasycznej bitwy z początku XIX wieku. Co to dało?

W bitwie z pozycji przygotowanych poszczególne jednostki zajmowały (zazwyczaj o świcie) swoje miejsce, a następnie dowódcy korpusów i dywizji przesuwali swe siły zgodnie z dyspozycją naczelnego



Mimo nadciągających kirasjerów francuskich angielska piechota dzielnie pomyka w kolumnach marszowych

wodza. O żadnych szybkich przemarszach w kolumnach marszowych nikt już nie myślał. Rozwinięcie się batalionu z kolumny marszowej w kolumnę bojową zajmuje kilka minut. Ale takie samo rozwinięcie się i zajęcie jeszcze miejsca w szyku całej brygady lub dywizji w skali tejże brygady czy dywizji zajmuje już dobrych kilkanaście minut, jeżeli nie nawet pół godziny (tym bardziej z długiej kolumny na drodze). Nikt więc przy zdrowych zmysłach nie biegał był pod bokiem przeciwnika, jak to się dzieje w NAPOLEON LAST BATTLE: WATERLOO.

Drugą rzeczą jest to, że trafiona przez salwę artylerii kolumna marszowa nie tylko ponosiła spore straty, ale żołnierze automatycznie usiłowaliby przyjąć jakiś szyk bojowy. I to nie dlatego, że lepiej chroniłby od ognia artylerii, ale dlatego, że w szyku marszowym morale żołnierza i jego odporność psychiczna na ostrzał są niezbyt duże (nie czuje się siły szyku i wsparcia kolegów). Autorzy gry zdają się nie rozumieć, jakie znaczenie miał szyk i jego spójność na morale wojska, mimo że w grze jednym z ważniejszych elementów jest przecież Cohesion, czyli spójność. Z tym że jakoś nie za bardzo działa.

Jak widać, pierwszą chorą rzeczą w NLBW jest nieustanne bieganie wszystkich po planszy (gdy gracz też tak zaczyna grać, to odnosi sukcesy). W rzeczywistości, jedynym szybkim szykiem była kolumna bojowa, a nie kolumna marszowa czy, nie daj Bóg, rozstawienie się w brygadowej kolumnie marszowej. Inaczej bez sensu byłyby zachowania Napoleona i innych wodzów z epoki, którzy przed bitwą starannie rozstawiali swoje wojska i planowali ruchy. Lepiej było ustawić wszystkich w kolumnach marszowych i szybkim rajdem na skrzydło i tyły rozbebeszyć obronę przeciwnika. Horror.

Kolejnym „waterloo" gry NLBW jest walka ogniowa. Pomińmy tu ewidentny bug, że piechota nie strzela do atakującej ją kawalerii. Walka ogniowa jest tu bogiem, a jej skuteczność jest liczona klasycznie po amerykańsku, co wywołuje humorystyczne skutki. Oto autorzy jako miernik siły ognia wzięli liczebność oddziału. Powoduje to, że 400–osobowy batalion gwardii francuskiej ma małą szansę na wygranie walki z 800–osobowym batalionem Landwehry. Pomińmy już fakt, że ta ostatnia preferowała szyk kolumny bojowej (co obniżało jej możliwości ogniowe, ale ułatwiało manewrowanie niewyrobionej piechocie oraz wzmacniało morale bliskością kolegów). Ale gdzie jest słabsza skuteczność i celność słabiej wyszkolonych Prusaków, widoczna już po dwóch, trzech salwach (a żołnierze na polu walki od razu wyczuwali takie rzeczy)?



Kirasjerzy szarżowali, ale ogień linii angielskiej ich powstrzymał. Teraz SI kompa nie wie, gdzie się ruszyć rozbitą kawalerią!

Kolejny horror. Po szarży 600 kirasjerów bateria artylerii angielskiej odpływa do tyłu, by się uporządkować

A zresztą, pal sześć przełamanie ogniem. Wyobraźmy sobie, że w sytuacji pata ogniowego ten batalion gwardii rzucamy do przodu. Na bagnety. Taka Landwehra dałaby tyły, a w grze? Ogień 800 żołnierzy jest bezwzględny. Gwardia się cofa. Liczby bezwzględne zwyciężyły. Tę grę znów robił matematyk bez wyobraźni. Wszak najpierw Landwehra widziałaby, że jej salwy są do d..., a gwardia przeciwnie, zawsze wyrywa z jej szeregów kilku ludzi. Potem gwardia by się ruszyła. Jedna, dwie nieskuteczne salwy Landwehry oddane za wcześnie (w tym właśnie wyraża się również złe wyszkolenie i słabe morale) nie zatrzymałyby zdecydowanych Francuzów. Landwehrzyści uciekliby wtedy, nie czekając na bagnety przeciwnika. Ot i wsio – tylko gdzie ten mechanizm walki widać w grze? A wszak z opisu widać, że jest to czysta matematyka. Tylko trzeba poczytać, a po ukończeniu college'u to boli („na szczęście" i u nas po reformie oświaty będzie tylko taka „wykształcona" młodzież, więc takich głupot nawet nie zauważy).

Przy okazji walki ogniowej nie czuje się w NLBW także siły wiążącej. Otóż, jak zapewniał mnie Pejotl, oddział, który związał się z pewnej odległości walką ogniową, ciężko było ruszyć do przodu. Taka już natura oddziału i żołnierza. Zazwyczaj ten oddział był już związany walką i niemożliwy do ruszenia. Dopiero interwencja dowódcy o dużej charyzmie lub zastosowanie dodatkowych środków walki (np. artyleria) powodowało przełamanie impasu. W NLBW, oczywiście, nie ma takich problemów.

O wiele gorszą rzeczą niż nieoddanie mechanizmu starcia wręcz czy walki ogniowej (he, he – a co, jeszcze coś zostało?) jest pozwolenie, by oddziały przechodziły przez swoje szyki. Owszem, bardzo często piechota w linii była w stanie przejść przez swoje linie (ale już nie za bardzo kolumna przez kolumnę), ale na Boga – nie pod ogniem! Wszak w takiej okoliczności obie jednostki mogły się łatwo rozsypać. A już szczególnie przezabawne jest (i tragiczne zarazem) przejeżdżanie kawalerii przez szyki piechoty.

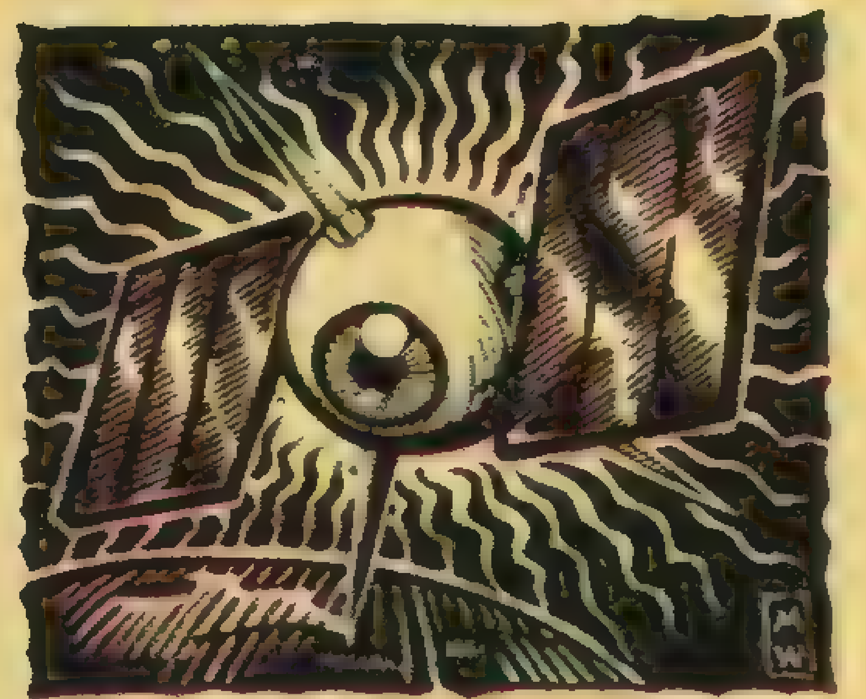
Po pierwsze – po co przez całe stulecia robiono przerwy w liniach piechoty, by umożliwić kawalerii atak przez te luki? Po drugie – dlaczego nie uwzględniono doświadczeń wpadnięcia jednej linii kawalerii na inną linię własnej kawalerii (właśnie pod Waterloo Anglicy tak się przerobili), gdy wszystko się plątało, a niejednokrotnie obie jednostki nie były przez dłuższy czas zdolne do wysiłku bojowego. Gdyby była prosta zasada nieprzechodzenia jednostek przez szyki innych jednostek (albo przynajmniej gdyby zastosowano za to niezłą karę w morale i Cohesion), gra od razu zyskałaby na realności. W NLBW jest niestety tak, że atakując masę piechoty, nie mamy pewności, czy z tej ciżby (fatalna grafika) nie wychynie szalona kawaleria, która spowoduje naszą stuprocentową klęskę (albo nas rozjadą, bo nie zrobimy czworoboku, albo nas rozstrzela piechota, bo zrobimy czworobok).

Nie ma już co wspominać o takich szczegółowych bublach w NLBW jak słabość lansjerów w stosunku do lekkiej jazdy czy brak zapasów amunicji u piechoty (gracz musiałby mieć możliwość wstrzymywania ognia, by oszczędzać ładunki, a gra nie przypominałaby pojedynków strzeleckich linii piechoty z GETTYSBURGA!). Każdy aspekt gry został w ten sposób potraktowany po macoszemu. Dlatego NLBW z pozoru ma wszelkie cechy i elementy, by móc przedstawić realne pole walki z czasów Napoleona. Po bliższym przyjrzeniu się każda część konstrukcji okazuje się przerdzewiała lub nie od pary. Dlatego nic razem nie chodzi. I dlatego NLBW nie przypomina pola walki z XIX wieku.

Ma to swoją dobrą stronę. W przypadku NLBW można spokojnie wystawić grze ocenę negatywną – nie broni jej ani wierność realiom, ani grywalność (starając się nieudolnie oddać realia, stała się mało strawna dla zwykłych graczy). Już chyba zawsze WATERLOO będzie kojarzyć się z klęską ;-(

Dariusz „Berger" Góralski

Czy Teletubusie kontrolują nasze umysły?



Aktualność informacji uzyskanych z podglądactwa jest wielce problematyczna. Pomińmy wiec wygłupy sękocińskich DJ–jów czy to, które z młodszego rodzeństwa BB wyleci z chałupy na zbitą pupę. Ale reżyseria realnej rzeczywistości godna jest uwagi.

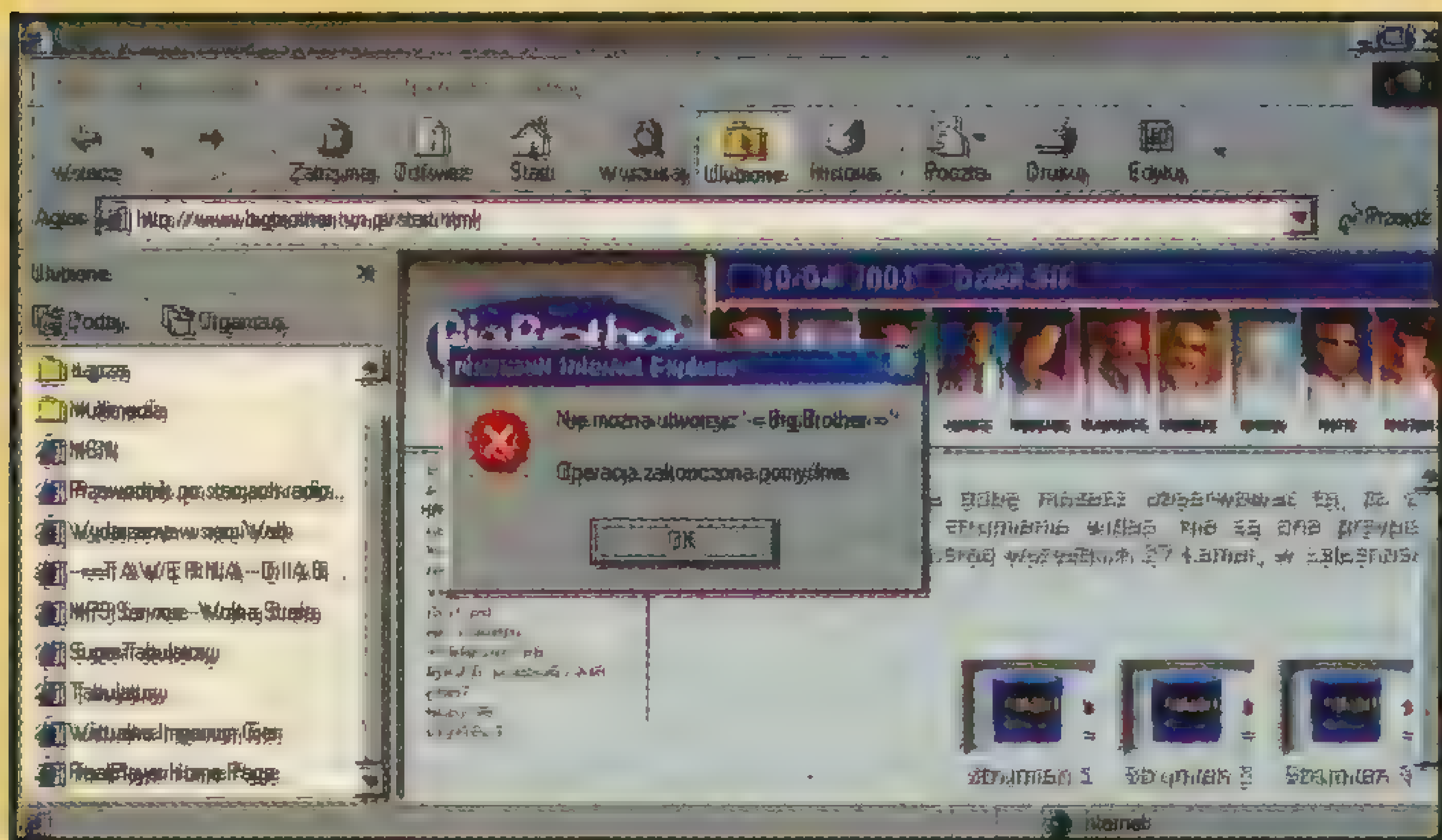
Manipulacja zarejestrowanymi przez kamery wydarzeniami to w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych bardzo dobra metoda zwrócenia uwagi widza/czytelnika na sprawy, na które w normalnych okolicznościach w ogóle by nie spojrzał bądź które by go po prostu nie zainteresowały. TVN nie od dziś wpływa na to, kto wyjdzie z kontrolowanego przez ten kanał telewizyjny domu Wielkiego Brata.

Gulczaaas, a jak myślisz?!

Wystarczy odbyć maleńką podróż w czasie, cofnąć się o kilka tygodni i przypomnieć sobie słuszny rzekomo zakaz nominowania kobiet w TVN–owskim Big Brotherze. W efekcie tego posunięcia dom Wielkiego Brata musiał opuścić Sebastian. Dlaczego tak się stało? Ano dlatego, że prawdziwy wynik typowania prezentował się wówczas następująco: Sebastian, Gulczas i Karolina. Wiadome było, że to właśnie ta ostatnia osoba zdaniem telewidzów powinna opuścić wesołe sękocińskie towarzystwo.

Inna sprawa to pokazywanie tego, co ludzie z TVN osobiście uznają za stosowne. Jeśli w danym tygodniu nominowane są dane dwie osoby, to reżyser tak je przedstawi, by wpłynąć na decyzję telewidzów, na kogo będą oni telefonować. Reżyser pełni w domu Wielkiego Brata olbrzymią rolę, śmiałbym nawet powiedzieć, że o wiele większą niż sam Big Brother. Przecież jeśli nie przypadnie mu do gustu nominowanie jakiejś postaci, wówczas może wyemitować zapis takich scen z życia mieszkańców, które oczernią daną osobę.

„In Director We Trust" można by rzec. Tylko co z tego wyjdzie? Nawet ci, którzy mają możliwość śledzenia wydarzeń rzekome „krugłyje sutki" (czyli dwadzieścia cztery godziny, okrągłą dobę – po rosyjsku) przez Internet czy Cyfrę +, mają powody do narzekania. Kiedy atmosfera robi się zbyt agresywna bądź dzieje się coś, co nie do końca jest na rękę realizatorom programu, wówczas kamery ustawiane są w takich pozycjach, w których mogą rejestrować np. niebo, zaś dźwięk w wyniku zaistnienia jakichś tajemniczych okoliczności zostaje wyłączony. W ten sposób, na przykład, nie było widać prawdziwej reakcji Gulczasa na wyjście Piotrka Lato (zaczął kopać nogami samochodzik, który wówczas montowali).



Na gościnnych występach ciekawostka z Superów :)

Manipulacja poprzez selekcję wydarzeń, tworzenie zlepków do 45–minutowego show w telewizji sprawia, że bez problemu można pokazać, jak ktoś o godzinie np. czternastej zbulwersował się na innego mieszkańca domu Wielkiego Brata, a w następnym ujęciu pokazać zdjęcia z godziny dziesiątej rano, kiedy to dana osoba robi tej osobie coś jeszcze innego, np. jakiś żart. Telewidz widzi, jak dany osobnik miażdży innego mieszkańca domu BB, a następnie stroi sobie z niego złośliwe żarty. To wszystko leży w gestii reżysera. Dobry fachowiec nawet najzwyklejsze podanie ręki, jeśli zechce, to potrafi ubrać w otoczkę zakłamania, ściemy i degeneracji.

Telewizyjne pranie mózgu

Zresztą, manipulacje faktami i wpływanie, w świadomy czy nieświadomy sposób, na opinię publiczną poprzez media nie jest znowu jakimś tam novum. Wystarczy przecież dodać odpowiedni komentarz do zarejestrowanego wydarzenia, aby widzowie uwierzyli, że są świadkami akurat tego, o czym mówi dany reporter. W łatwy sposób można pokazać, że nieróbstwo danej partii z prawej czy lewej strony to świetny pomysł na to, jak nam wszystkim zrobić dobrze, a zaś karkołomne próby normalizowania spraw wewnętrznych i zewnętrznych naszego kraju przez partię znajdującą się z drugiej strony barykady (raczej żłobu – przyp. red.) to wcielone zło polskiej polityki.

Nie ma znaczenia, czy masz 7, czy 77 lat. Programy telewizyjne są tak skonstruowane, aby „edukować" widza bez względu na jego wiek – oczywiście, w odpowiednim kierunku. Dzieciom w kreskówkach wpaja się pewne zachowania (pokroju: „dobro zawsze zwycięży zło", „kłamstwo ma krótkie nogi" czy też „bądź dobry i miły dla bliźnich" itp.). Tak było zarówno w bajkach firmowanych przez Disneya, jak i Hanna–Barbera. Jednak co dzisiaj najmłodsi oglądają w bajkach? Strzelaniny, zarazy, mordy – słowem, wszystko to, czego nie powinni. To, co oglądamy, czyni nas tym, kim jesteśmy – naturalnie to, kiedy ulegniemy, zależy tylko od wytrzymałości naszej psyche, która w pewnym momencie może pęknąć i zacząć wchłaniać medialny bełkot niczym gąbka wodę.

Filmowe aluzje i iluzje

Jednak nie tylko poprzez telewizję można wpajać społeczeństwu różne rzeczy. W filmach, a już szczególnie tych z lat 60., można odnaleźć pełno aluzji do ówczesnego świata. Taki na przykład Orson Welles w swych filmach pozwolił sobie ujawnić niekompetencję tych, którzy mają wpływ na losy całej naszej cywilizacji. W „bondach" zaś atakowano podtekstami wszystkich tych, którzy wedle opinii publicznej byli tyranami tego świata. Pod koniec lat 90. bardzo modny stało się zapoczątkowany przez Wellesa nurt ostrzegania ludzi przed zagrożeniem końcem świata, który poniekąd może być spowodowany przez głupotę naszego gatunku (nurt zwany też przez co poniektórych ofartuszkowanych dzierżycieli kielni i cyrkla „spiskową teorią dziejów w wydaniu amerykańskim" – przyp. red). Zresztą, na ten temat porozmawiamy w następnej edycji naszego działu, kiedy to wyjaśnimy sobie kulisy „Truman Show" i tego, w jaki sposób ten najbardziej popularny film o reality show wpłynął na losy świata.

A tymczasem nie dajcie się zwieść niewinności Teletubisiów i Pokemonów – one zrobią Wam z mózgów sieczkę w stylu Pikachu. Nie boisz się, to oglądaj, tylko nie mów później, że nie ostrzegałem, jeśli zbudzisz się któregoś dnia w miejscu, którego nie znasz, mając na sobie obcisły kombinezon jednego z Pokemonów/Tubisiów. Wszystko się może zdarzyć, ale gdy zdarzy się Tobie, może Cię raz na zawsze zmienić. Zresztą, co Ty tam wiesz? A może to Ty właśnie jesteś bohaterem „Truman Show"? Skąd masz pewność, że nie? W końcu, podobno największą sztuczką szatana było przekonanie świata, że nie istnieje. Może Ty jesteś ofiarą? A może my wszyscy? Czy Matrix już nas wziął, czy jeszcze nie? I skąd u mnie ten ból z tyłu głowy?

Nefliqus

Szkole już dziękujemy :)

Wreszcie się doczekaliśmy! Nadeszły wakacje, a wraz z nimi wolny czas, który można wykorzystać na rzeczy niezwiązane z szarą codziennością. Moje osobiste propozycje to: wycieczka rowerowa, biwak (koniecznie na Mazurach!) lub granie... w nogę.

Najlepiej już na początku lipca nałóżcie na kompa wielką kłódkę i połknijcie kluczyk;) Gwarantuję, że po dwumiesięcznej kuracji znów zaczniecie normalnie funkcjonować w społeczeństwie. W końcu, ileż można żyć z wiecznie wieszającą się Windozą, baaardzo szybkim Internetem (pozdrowienia dla TPSA!) i skaczącymi gierkami, które powodują nerwicę u większości pecetowców? Jestem ciekaw, ile osób wytrwa w tym poście...

W wakacyjnym wydaniu X–F znajdziecie aż cztery recenzje epizodów, które TVP2 najprawdopodobniej wyemituje we wrześniu (choć znów może okazać się, że nie wyrobiono się z tłumaczeniem i premiera „ósemki" zostanie przesunięta o kilka miechów). Newsów na razie brak, więc postanowiłem na jakiś czas zamknąć tę część działu. Chyba że wolicie, jak pisał niegdyś Raven (przy okazji, gorąco pozdrawiam!): „czytać o chorobie sąsiada Davida Duchovnego":)



Within & Without

Czyżby komercja pokonała starego ducha naszego serialu? „The X–Files" miało się skończyć na V sezonie i to był uczciwy plan, bo odeszłoby ono wtedy w blasku wiecznej chwały. Niestety (no, może nie tak do końca), pieniądze i tylko pieniądze były przyczyną, dla której zarząd koncernu Fox (i Chris Carter również) postanowił ciągnąć serial dalej, wykorzystując jego kultowość i świetną oglądalność. Dzięki Bogu, Chris i reszta x–teamu, jak Frank Spotnitz i Vince Gilligan, nie pozwolili serialowi stoczyć się do poziomu „Słonecznego Patrolu". Sezony numer VI i VII były całkiem dobre. Jeśli pominie się fakt, że stanowiły (stanowią) tylko sztuczne i typowo komercyjne przedłużenie tego wspaniałego serialu sprzed lat. Jednak informacja o tym, że powstanie VIII sezon doprowadziła mnie do szału. Po co?! Przecież to, co najlepsze w XF, już się wypaliło, więc za jakie grzechy Carter musi to wszystko kontynuować? No dobrze, niech już będzie – jak się wysilę, to wytrzymam jeszcze tych 20 odcinków. Do oglądania „Within" i „Without" przystąpiłem zatem jako znerwicowany x–phil, z mocno osłabioną wiarą w serial, ale również i z iskierką nadziei w sercu.



Zacznijmy od „Within". Odcinek skupia się na dwóch wątkach: samotności Scully i przedstawieniu widowni agenta Doggetta. Muszę przyznać, że wyszło to naprawdę nieźle. Przede wszystkim te sceny ze Scully, przedstawioną jako samotna, zdesperowana kobieta, której ktoś odebrał największe oparcie – człowieka, któremu bezgranicznie ufała, człowieka, który od siedmiu lat wypełniał jej całe życie. Człowieka, którego – nie oszukujmy się – Scully kochała. A to wszystko w sytuacji, gdy agentka dowiaduje się, że jest w ciąży. Są tu sceny, których nie chcę Wam opowiadać, a powiem tylko, że naprawdę poruszają (choć może nie tak, jak te z „Reduksów"). I nie chodzi tu tylko i wyłącznie o to, w jaki sposób są one nakręcone, i ten niesamowity kawałek Snowa, przewijający się w tle. W końcu, XF to nie opera mydlana. Do wczucia się w cały odcinek, a zarazem zrozumienia sytuacji Scully, potrzebna jest znajomość tej bohaterki i taka z nią zażyłość, jaką ma tylko i wyłącznie prawdziwy x–phil.



Ale skończmy już z biedną Scully i zajmijmy się Doggettem. Cóż, podchodziłem do niego troszkę nieufnie. Bałem się, że scenarzyści chcą nim po prostu zastąpić Muldera i tyle. Nic jednak podobnego! Po obejrzeniu „Within", a przede wszystkim „Without", każdy wie, że w serialu D ma swoje własne miejsce, a drugi M to z niego raczej nie będzie. Robert Patrick na początku wydaje się niezbyt ciekawą postacią (taki zimny, sztywny gliniarz). Ale kiedy w „Without", typowym odcinku mitologicznym, jest świadkiem naprawdę niezwykłych wydarzeń, a Skinner uświadamia mu, że został powołany do poszukiwania M tylko po to, by być pionkiem w grze, to zaczyna „nabierać rumieńców".

Jak już wspomniałem, „Without" to typowy epizod głównego nurtu. Mamy znajomego Gibsona Praise'a, kosmitów, szybką akcję, Scully, desperacko szukającą swego partnera na środku pustyni, próbującego jej pomóc Skinnera, umiejętnie wplecionego Alien Bounty Huntera. Jednym słowem: żyć nie umierać. Tylko gdzie Mulder?!

Na każdym kroku czuć, że ten serial ciągnięty jest wyłącznie dla pieniędzy, i nie zamaskuje tego najlepszy nawet reżyser czy scenarzysta. I tylko dzięki geniuszowi Cartera nie przypomina to typowo komercyjnych miernot telewizyjnych. A odcinki, które tu recenzuję, napawają mnie nadzieją, że nasz ulubiony serial, nawet jeśli zupełnie straci swego dawnego ducha, to i tak nigdy nie stanie się słabym ani mało ciekawym.

Ocena dla odcinków jako two–partera: 8/10

Paweł Gładziejewski

Redrum

Martin Wells został oskarżony o zamordowanie swojej żony. Jednak nie przyznaje się do winy. Co więcej, nie pamięta, co robił przez ostatnie kilka dni. Gdy odkrywa, że tak naprawdę każdy kolejny dzień jest dla niego dniem wstecz, próbuje przekonać Muldera i Scully o swej niewinności. Rozpoczyna się wyścig z cofającym się czasem, w którym to wyścigu Martin walczy o życie ukochanej. Historia opowiedziana w „Redrum" (przeczytajcie ten wyraz wspak) jest bardzo ciekawa. Fabuła przypomina mi trochę tę z „Monday", kiedy to nasi agenci przeżywali w kółko Macieja ten sam dzień (tytułowy poniedziałek). Jednak tutaj sprawa została potraktowana całkiem inaczej. Fox i Dana nie wiedzą, że następny dzień ich życia stanowi dzień do tyłu dla Martina. W końcu zaczynają kojarzyć fakty, ale Wells będzie musiał się jeszcze sporo napocić, aby przekonać agentów. Szkoda tylko, że całość za bardzo przypomina „Ściganego" (z Harrisonem Fordem, wszak „Wydział pościgowy" i serial to kicha!), za co muszę odjąć jedno oczko.

Ocena: 9/10

Patience

Burley, Idaho. Grabarz George wraca zmęczony do domu. Żona każe mu zostawić ubranie na zewnątrz. George dostrzega jakieś dziwne zwierzę, wiszące pod sufitem. Mija sekunda i grabarz leży w kałuży krwi... Mordercą okazuje się człowiek–nietoperz (czyżby Batman ześwirował i zszedł na złą drogę? ;)) W śledztwie Scully odkrywa, że w 1956 r. trzech miejscowych mężczyzn zabiło zmutowanego nietoperza. John i Dana dochodzą do wniosku, iż brat/siostra tego stwora próbuje się teraz zemścić na wszystkich, którzy mieli jakikolwiek kontakt z tymi trzema mężczyznami. Wkrótce D i S poznają jednego z nich, stając się równocześnie celem ataku pseudo–batmana. Klasyka. X–F wraca do korzeni, z tym że już bez Muldera. Po pierwszych czterech epizodach Robert Patrick pokazał, na co go stać. Zaskoczył wszystkich fanów „exfajli" wyśmienitą grą i klimatem, jaki potrafi stworzyć na planie. Oby tak dalej!

Ocena: 8/10

Wakacyjny Campari

Wakacje zacząć czas

Kto zdawał maturę, ma ją już w kieszeni (albo nadal przed sobą), studenci również zakończyli już sesje egzaminacyjne (albo zrobili sobie przerwę do września). Po prostu – najwyższa pora wstać od biurka i dać odpocząć zaropiałym od monitora oczom.

I oto przed nami kolejne wydanie DZ. Tym razem w dużej mierze poświęcone WarBirdom. Tak się jakoś złożyło, że jest to jedyny rodzaj symulotniczej rozrywki, o której można coś teraz napisać. Gra w to cała masa ludzi, są strony WWW, rozgrywane są scenariusze oraz turnieje. A co z całą resztą? Bardzo niewiele. Jedyna grupka, która czasem akcentuje swoją obecność, to piloci Flankerów, odzywający się przy okazji kolejnych łatek. Zresztą, dałem temu wyraz w poprzednim numerze szeroko rozpisując się na temat FLANKERA 2.5. Jakiś czas temu (i to całkiem spory) odezwał się osobnik, informujący o bujnym życiu związanym z ACES HIGH i narzekający, że nic na ten temat nie piszę. Odpowiedziałem, że bardzo chętnie coś napiszę – jak będzie o czym. Niestety, kolejnego listu już od niego nie dostałem. A szkoda. Tak wiec, Drodzy Czytelnicy, pokażcie, że dzieje się coś ciekawego poza WB, a na pewno znajdzie to odbicie na łamach DZ. Osobiście mam nadzieję, że kiedy pojawi się Ił–2, to zrobi się małe zamieszanie i życie symulotnika stanie się bardziej urozmaicone. Tyle tytułem uwag ogólnych. Teraz przejdę do sedna sprawy. Dziś mały tekst na temat rozgrywanych za pomocą WB scenariuszy oraz fragment raportu z jednej z walk stoczonych podczas turnieju WB.

Scenariusze

Na początek – co to jest scenariusz. Jest to rodzaj rozgrywki toczonej na serwerze WB, mający na celu zasymulowanie warunków jak najbardziej odpowiadających prawdziwej wojnie. To znaczy – operacje grupami samolotów (zamiast codziennego chaotycznego latania), dbanie o maszyny oraz wykonywanie zadań takich, jak patrolowanie, osłona czy atak na bombowce. Sam fakt, że walczy się z żywym przeciwnikiem, dostarcza ogromnej dawki emocji, a jak do tego dodamy jeszcze wymienione wyżej atrakcje, to naprawdę robi się wesoło.

Ostatnimi czasy brałem udział w scenario (inaczej scenariusz) organizowanym na 1–WBFH (www.wb.net.pl). Był to nalot na Schweinfurt. Występowała grupa B–17, osłaniające je P–47 oraz broniące „faterlandu” „stodziewiątki” i Foki. Moja skromna osoba zasiadła za sterami FW–190. Start nastąpił na sygnał. Potem 15 min patrolowania przestrzeni i poszukiwania nieprzyjacielskich bombowców. Są, adrenalina skacze w górę. Atakujemy. Nurkuję na formację B17 od przodu. Uszkadzam dwa bombery i na pełnej mocy odchodzę. Chwilka zamieszania. Ręce są już lekko rozdygotane. Na niebie pełno kropek. Nabieram wysokości i staram się odnaleźć B17. Oglądam się za siebie – w samą porę. Do ataku przymierza się P–47. Kilka zwodów. Uff, zajęli się nim inni piloci. Podobne scenariusze rozgrywają się tam dość często. Wszyscy chętni są mile widziani.



Screeny zrobione podczas nalotu na Schweinfurt przez pilota jedynego ocalałego B-17 Wojtusia

To był przykład scenariusza rozgrywanego na podstawie wydarzeń historycznych. Można również iść w drugą stronę. Na prowadzonym przeze mnie serwerze Tenbit WB (http://gry.tenbit.pl/warbirds/warbirds.php) prowadzimy właśnie eksperymenty z kampanią. Kolejne scenariusze będą zależne od wyniku poprzedniego. Istnieją 4 dywizjony myśliwskie (powstaną jeszcze 2 bombowe). Dwa z nich latają w barwach USAF (samoloty F4F i P38F), a dwa pod sztandarami JAF (Ki–43 oraz Ki61). Jako pierwszy rozegrano niedawno segment kampanii, który przedstawiał walkę o panowanie w powietrzu. Dywizjony otrzymały zadania, takie jak patrolowanie wyznaczonego sektora oraz wymiatanie nad wyznaczonymi lotniskami. Przebieg rozgrywki najlepiej zilustruje fragment raportu napisany przez Micha, dowódcę Sqn. P–38.

Przy dużej prędkości rozpędzonych P38 bitwa rozciągnęła się na niemalże cały sektor, przez co na chwilę straciłem orientację co do pozycji kolegów. Po dwóch kolejnych czołówkach z Ki 43 wyszedłem półpętlą w górę. Przede mną było P38 (bodajże Pietro) z Ki 43 na 6. Po chwili miałem już jedno na koncie:) Upojony tym, leciałem po prostej – na tyle długo, by zwrócić uwagę Oldwina :)

Oddałem lekko drążek i Ki pozostało w tyle... Przywołany do porządku, zacząłem szukać kolejnego celu. Na szczycie pionowej pętli zauważyłem duży kocioł. Ki 43, ciasno kręcąc, powoli ściągały walkę na pułap dla nich odpowiedniejszy. Zaniepokojony tym, wydałem rozkaz oderwania się od przeciwnika i nabrania altu.

Mając duży zapas wysokości, zbliżyłem się do walczącej grupy. Pomiędzy dymami płonących silników i smugami paliwa spostrzegłem P38, ciągnące za sobą Ki 43. Spokojnie wszedłem w nurkowanie i, tracąc część przewagi E, powtórzyłem unik, posyłając serię na postrach. Podziałało – Ki oderwało się od P38 i zaczęło uciekać:) (...) Po kilku chaotycznych zwrotach udało mi się zapalić mu silnik... Moją euforię ostudził brak paliwa – byłem już dobrze na rezerwie. (...) Dużą część drogi powrotnej przeszybowałem.



Rozkaz oderwania się od przeciwnika był spóźniony. Każdy miał wracać na własną rękę – najszybciej jak to tylko możliwe. Nie było czasu na stworzenie szyku, poza

tym nie mieliśmy paliwa na kolejną walkę. Zezwoliłem na lądowanie na dowolnym lotnisku (ja wraz z Marcusem posadziłem na f12 zamiast macierzystego f13).

Ja sam walczyłem w trochę innym miejscu, prowadząc do boju formację Wildcatów. Dzięki udanej akcji Micha bez większych przeszkód dotarłem w pobliże wrogiego lotniska. Mieliśmy ogromne szczęście. Natrafiliśmy na grupę startujących Ki–61, samolotów lepszych od naszych praktycznie pod każdym względem. Szybki atak z lotu nurkowego, pełne zaskoczenie. Emocje sięgnęły szczytu. Wybieram sobie jedno Ki, skradające się za jednym „Kocurem”. Dwa ostre wiraże i już jestem przy nim. Ciągle mam jeszcze nadwyżkę prędkości – uzyskaną dzięki nurkowaniu. Cel staje się coraz większy – widzę, jak strzela maszyny z mojego dywizjonu. Jeszcze jeden zwrot i długa, oddana z minimalnej odległości, seria zapala nieznośnego Japońca. Chwilę później sam dostaję serię. Wycieka olej. Czas uciekać do bazy, może uda się dolecieć. Z lotniska startują kolejne Ki–61, a moja grupa powoli się wykrusza. Rozkaz oderwania. Niestety, spóźniony. Dość szybko straciliśmy dwie maszyny. Reszta, z licznymi uszkodzeniami, musiała wodować. Koniec walki. Ręce dygocą od adrenaliny.

Jak widać z powyższych opisów, takie latanie jest dużo przyjemniejsze niż to, co zwykle ma miejsce na serwerach (o walkach z kompem nawet nie wspomnę). Zapraszam wszystkich chętnych do udziału w kolejnych rozgrywkach :–)))

PikAce vs. BartLee

(Ponieważ przytoczony w całości raport zająłby całe wydanie DZ, musiałem, niestety, dokonać skrótów, usunąłem wstęp oraz część starć – TopGun)

PikAce – Spitfire XIV,
BartLee – Bf109K

Tym razem postawiłem na EF. Gdy wznosiłem się na wprost, zaskoczyło mnie, że Pik, tak chętnie ścigający mnie na arenie, tutaj wybrał inną taktykę – również wznosił się, podążając w sobie tylko znanym kierunku. W ten sposób dość szybko znaleźliśmy się na podobnym pułapie, ale bardzo daleko od siebie. Byłem już skłonny przyjąć, że wyborem mojego przeciwnika był w tym pojedynku Spit Vb albo IX. Nie mogłem jednak tego zweryfikować wzrokowo, więc zachowałem ostrożność i lekko rozpędzając maszynę, pomknąłem kursem zbliżeniowym. Obaj unikaliśmy czołówki (choć chyba Pik bardziej :–), więc minęliśmy się w sporych odległościach. Jednak gdy podciągnąłem do góry, Spit podążył za mną. Wznosząc się cały czas, widziałem, że wraża maszyna nie traci specjalnie dystansu, co na tej wysokości (ok. 7 km) świadczyło ewidentnie, że musiał to być Spitfire XIV. W końcu rozeszliśmy się ponownie, gdy Pik wybrał inny kierunek. Mając bardzo niewielki zapas wysokości, zawróciłem w jego kierunku. Zbliżając się powoli, zdziwiłem się, że npel nie próbuje doprowadzić do zwarcia, a nadal kontynuuje wznoszenie na wprost. Pomknąłem za nim, jednak zbliżałem się bardzo powoli. Gdy w końcu rozpoczął manewr zawracania, rozpędziłem „stodziewiątkę” i po minięciu (znów sporej odległości) poszedłem w górę, zawracając jednocześnie. Sytuacja powtórzyła się – znów ścigałem Spita, po dłuższej chwili on znowu zawrócił, a ja ponownie poszedłem w górę. Takie podchody trwały jeszcze dłuższy czas i zacząłem się już niepokoić o paliwo. Sytuacja taktyczna nie zmieniła się – ciągle byliśmy zbyt daleko, by nawiązać bezpośrednią walkę, a Pik zdawał się być zadowolony z takiej sytuacji. Zdecydowałem się podjąć ryzyko. Wyczekiwałem momentu, kiedy będę mógł rzucić się na Spita i przez zaskoczenie zakończyć ten przedłużający się spektakl. Po kolejnym typowym nawrocie i minięciu Pik ostro poderwał maszynę i wznosząc się, ruszył w moim kierunku. Widząc to, czym prędzej dokończyłem nawrót. Opuszczając nos, zacząłem mierzyć w przeciwnika. Z 9d otworzyłem ogień, w tym samym momencie zobaczyłem smugi pocisków z przeciwnej strony. Moja celność jednak ostatnio mocno zmizerniała i po raz kolejny przekonałem się, że czołówki to nie dla mnie. Przemieniony w obiekt o aerodynamice siekiery, pomknąłem ku ziemi, podczas gdy nieuszkodzony Spitfire wylądował na lotnisku.





PikAce – Spitfire Vb,
BartLee – Spitfire Vb

No, tego się spodziewałem i choć Pik znany jest ze swej miłości do DF–u, to cieszyłem się z okazji na wściekłą walkę kołową. To z pewnością efekt nadmiernej częstotliwości pakowania się w przewlekłe i stresujące walki energetyczne. Po minięciu – odpowiednie rozejście z nabraniem wysokości. Zawrót bojowy i... attttaack!!! Omijam Pika, unikając czołówki. On mocno zawija za mną z góry. Na moment uczepia się mojego ogona, jednak strzela niecelnie. Wychodzę spiralą w górę. Ostry nawrót, uzyskuję niewielką przewagę kontową. Pik wychodzi lekko do góry i wali szybki wywrót. Teraz wiem, że muszę się sprężać, ale mam sporą szansę na udany atak. Śmigam za Pikiem. Strzelamy wywrót za wywrotem, a potem szybką spiralę w nurkowaniu. Cały czas trzymam się kawałek za nplem – bacząc, by nie minąć go ani nie dać szansy na czołówkę. W szaleńczych piruetach schodzimy coraz niżej: Około 200 m nad ziemią Pik wchodzi w ryzykowny split–s i wyprowadza maszynę tuż nad ziemią. Lecę za nim, lecz asekuracyjnie prowadzę Spita po szerszym łuku w poziomie. Od razu zaczynamy kręcić w prawo. Tracę nieco swoją korzystną pozycję, ale ciągle trzymam się ogona Pika, choć chwilowo nie mam możliwości skutecznego ostrzału. Jednak praktycznie zwycięstwo już jest w kieszeni – tylko nie popełnić jakiegoś paskudnego błędu. Jestem 3d za Pikiem, ciągniemy ostro w prawo, on lekko schodzi niżej, tuż nad ziemię.... BOOOM!!! Przepadnięcie lub nieuwaga grzebią PikAce’a na zielonej łączce. Jiiiiiichaaa!!!! Radocha na maksa :–)





PikAce – Spitfire Vb,
BartLee – Ki84

Po minięciu Pik odchodzi i nie zamierza mnie ścigać. Chwilę się wznoszę, jednak dość szybko zawracam i w płaskim nurku rozpędzam Japońca. Już dokładnie nie pamiętam kolejnych wydarzeń, w każdym razie po jakimś czasie udaje mi się wypracować solidną przewagę wysokości i będąc dość nisko (ca 1,5 km), rozpoczynamy zabawę w kotka i myszkę. „Myszka” ciągle mi się wywija swoimi klasycznymi split–esami. Kilkakrotnie atakuję – jednak niecelnie. PikAce czyha na dogodny moment, na niespodziewany atak i gdy w którymś nawrocie nad głową Pika idę nieco za nisko, prowadząc nos tuż nad linią horyzontu, podrywa maszynę i w pionowym wznoszeniu wywala we mnie serię. Tracę, bodajże, klapy. Jednak w porę nurkuję i oddalam się na bezpieczną odległość. Staram się ponownie odzyskać przewagę wysokości – jednak Pik, szczwany lis, ponawia swoją akcję w podobny sposób i uszkadza mi przewody olejowe. Nie wpadam w panikę, bo liczę na spory zapas oleju w Ki84, jednak kończący się WEP pozbawia mnie złudzeń – nie jestem w stanie skutecznie odejść Spitowi, by spróbować ataku czołowego. W ostrym nawrocie tracę w końcu silnik, a działka Pika dopełniają reszty. Pluję sobie w brodę, że mając zwycięstwo w garści, pozwoliłem sobie na moment nonszalancji, z którego PikAce skrzętnie skorzystał.

Wynik końcowy 3:4,5 dla mnie
Salut PikAce!!!

Bart Lee

Counter Strike

Elo! Wraz z nadejściem wakacji postanowiłem spełnić Wasze prośby – dziś gigantyczny materiał poświęcony grze COUNTER STRIKE! Wszystkie niezbędne informacje i kilka porad – oto zawartość dzisiejszego wydania Kill'emZone.

Podobnie jak do QUAKE'A czy UNREALA, także do HALF–LIFE fani stworzyli kilkanaście modów. Najlepszy jest COUNTER STRIKE, który na Sieci pojawił się w połowie czerwcą 1999 roku. Koniec z prymitywnymi zasadami deathmatchu – gracz wciela się tu w jedną z kilku ról, obejmując konkretne stanowisko. W zabawie uczestniczą dwie strony – terroryści i antyterroryści. Możliwości taktycznych jest mnóstwo i prawdziwą sztuką jest przeprowadzenie ataku wg wcześniejszych ustaleń. Jedną z ciekawszych opcji jest tzw. „VIP" (ang. Very Important Person) – gracze muszą wydostać się z lokacji, chroniąc członka swej drużyny, określonego jako VIP (mapy 'as_xxxx'). COUNTER STRIKE to obecnie najlepszy tryb rozgrywki multiplayerowej – organizatorzy tegorocznej edycji CPL mieli kłopot, czy wybrać Q3A, czy CS. Poza oryginałem gry HALF–LIFE, zasobem cierpliwości i czasu trzeba mieć dobre łącze Internetowe, bowiem zabawa może wciągnąć na wiele godzin. Modyfikacja jest bezpłatna i można ściągnąć ją z polskich stron. Nie powinno to przysporzyć większych problemów, jeśli jednak takowe wystąpią, dajcie znać. Poniżej kilka porad przydatnych szczególnie żółtodziobom.



Rozgrywka

Najpierw zaopatruj się w granat HE (high–explosive), a dopiero później w pozostałe wyposażenie. Szybko przekonasz się, jak bardzo się przydaje – zarówno do osłabiania wroga, jak i wykańczania go. Zawsze kupuj kamizelkę lub zbroję – jeśli do bitwy ruszysz bez tego, to tak samo, jakbyś się sam postrzelił w nogę. Trzecim elementem Twojego ekwipunku jest broń. Jeśli brakuje Ci gotówki na karabin, to zdecyduj się na któryś z pistoletów. Lepszy bowiem jest Desert Eagle z zapasem „pestek" niż np. MP5 Navy lub AK 47 bez amunicji.





Taktyka

Jeżeli po wizycie w sklepiku zdecydowałeś się już na atak, to wiedz, że zawsze lepiej trzymać się drużyny. Jeśli przeprowadzisz szturm (tzw. „rush") razem z 3–4 kolegami, to bez problemu zabijecie kilku przeciwników. Kolejny plus takiej taktyki to możliwość eliminacji natrętnych snajperów. Jeśli zobaczysz takiego w miejscu, z którego ma bezpośredni wgląd na cel ataku, z pewnością nie zdąży zdjąć całej drużyny. Jest również możliwość ataku w stylu kamikaze, czyli nie czekasz na resztę, lecz przejmujesz inicjatywę.

Kampowanie to kolejna „taktyka" przyjmowana bez entuzjazmu przez innych zawodników, ale niekiedy bardzo efektywna. Ale jeśli już zdecydowałeś się siedzieć w jednym miejscu, to upewnij się, że masz ze sobą paru ludzi. Będzie śmiesznie, gdy zginiesz bez walki. Zresztą, wybór pozycji kampowania także nie powinien być decyzją spontaniczną. Miejscówka powinna kryć Cię najlepiej jak się da – chyba nie chciałbyś być ściągnięty przez innego snajpera. Kampując na mapach oznaczonych przedrostkiem DE (defusal) – np. de_dust, de_prodigy, szczególnie jako terrorysta – zauważysz, iż wygranie nie jest rzeczą łatwą i najlepiej walczyć z drużynowymi kompanami.

Na mapach, na których trzeba uratować zakładników (np.: cs_estate, cs_siege), będziesz musiał siedzieć blisko zakładników (antyterroryści nie będą próbowali ich zabijać, tylko strzelali prosto w Ciebie, co z pewnością jest dla nich bardziej kłopotliwe) lub schować się za jakimś drzewem, skrzynią czy innym obiektem (upewnij się, czy masz wystarczająco dużo miejsca, aby przeprowadzać atak oraz wykonać manewr uniku).



Technika

Nietrudno się domyślić, iż mimo wszystko najważniejszym elementem zabawy, decydującym o poziomie czerpanej zeń przyjemności, jest technika. Poza wszelakimi strategiami i taktycznymi zagraniami to właśnie Twoje umiejętno-



– Część serwisu fpp.pl zajmująca się tylko i wyłącznie COUNTER STRIK'EM. Znajdziemy tam działy poświęcone wszystkim najważniejszym zagadnieniom związanym z grą. Boty, broń, demka, dodatki, klany, konfig, mapy, serwery, a także możliwość ściągnięcia wszystkich plików potrzebnych do rozpoczęcia zabawy. Codzienna porcja nowinek to kolejny plus dla autorów.

ści strzeleckie decydują o ostatecznym wyniku. Poniższe wskazówki powinny okazać się pomocne, szczególnie jeśli giniesz, zanim zdążysz chociażby zranić wroga.

1) Staraj się celować na wysokości pasa – zapewnia to zadanie większych obrażeń niż np.: trafienie w nogę. Najlepszym sposobem eliminacji przeciwnika jest strzał w głowę – od dwóch do sześciu strzałów to dawka śmiertelna.

2) Strzelaj pulsacyjnie ok. 2–4 razy – zwiększy to Twoją celność do kolejnego poziomu. Używając AK–47 po trzech kulach celuj w nogi lub nawet w ziemię – sam zobaczysz dlaczego.

3) Nigdy nie stój w miejscu – wówczas stajesz się łatwym celem nie tylko dla kamperów. Podczas walki o wiele trudniej trafić kogoś, kto przesuwa się i skacze wokoło, niż tego, który stoi bez ruchu (i nie ma w tym większej filozofii). Czasem dobre jest kucnięcie. Może się sprawdzać – szczególnie w zestawieniu z karabinkami wyposażonymi w celownik.

Cheaty?

Jednym z ciekawszych sposobów wygrania batalii jest użycie kodów. Bo wystrychnięcie na dudka wszystkich uczciwych graczy to przyjemność, której nie można się oprzeć. Jednak taki tok myślenia cechuje lamerów! Używanie cheatów jest surowo karane i skazane na potępienie. Dlatego je odradzam. Po pierwsze – nigdy nie polepszysz swoich umiejętności, po drugie – okazujesz swoją pogardę wobec jednej z najciekawszych gier zespołowych, po trzecie – nigdy nie możesz równać się z uczciwymi graczami, bowiem Twoje umiejętności są niewymierne małe wobec innych, po czwarte – admin serwera może założyć blokadę dla tych, u których zaobserwował oszustwa.

Valpurgius
valpurgius@ssonline.com.pl

PS Wielkie podziękowania dla Zorro i EX00 za pomoc w przygotowaniu materiałów!

Linki

Zagraniczne

http://www.counter-strike.net
http://csnation.counter-strike.net
http://www.3dactioncs.net
http://www.planethalflife.com/counter-strike/
http://www.ozcstrike.com/
http://cs.xsreality.com

Polskie

http://www.counter-strike.pl
http://cs.fpp.pl
http://cs.gracz.net
http://www.counter-strike.ico.pl
http://www.cs-serwis.ico.pl

Klany CS

[STER] – http://www.ster.ico.pl
[BRO] – http://www.bro.prv.pl
[BOR] – http://www.bor.prv.pl
[SUN] – http://sun.klany.pl
[1410] – http://www.1410.ico.pl
–UOP– – http://uop.server.pl
(DUNE) – http://www.dune.pl
[P12] – http://p12.intertop.pl
[NK] – http://nk.hm.pl/
[TOP] – http://gry.intertop.pl/
[+PLUS+] – http://plus.cstrike.eu.org/
[MORDOR] – http://mordor.pasjo.net.pl/
[3RD] – http://3rd.lupa.pl/

Polskie serwery CS

[TOP] Clan Server PL – 195.117.3.70:27015
[TOP] 2 Clan Server – 195.117.3.61:27015
CS PL #1 – 195.117.3.70:27016
CS PL #2 – 195.117.3.61:27016
CS PL #3 – 212.65.160.26:27015
CS PL #4 – 212.65.160.26:27016
-=[SUN]&[+PL+]=-- – 195.205.133.100:27016
POLIGON [3RD] – 213.77.16.230:27015
GRY-OnLine [Freestyle] #1 – 195.150.18.20:27015
cs.coolnet.pl – 217.8.168.234:27015

Wywiad z prowadzącymi CS.FPP.PL

VALP: Które strony poświęcone CS polecacie?

ZORRO: Z polskich na pierwszym miejscu stawiam CS.fpp.pl. Z przyczyn oczywistych. Druga strona godna polecenia to CS.gracz.net.

VALP: Co powiecie na temat polskiej sceny CS? Jak ma się w stosunku do zagranicznej?

EX00: W tej chwili jest w trakcie stabilizacji i ogólnej transformacji, ale wszystko idzie w dobrym kierunku i myślę, że wkrótce będzie czym się pochwalić :)

VALP: Ile czasu należy poświęcić grze, aby posiąść jej tajniki?

ZORRO: Grać zacząłem w połowie grudnia 2000 roku. Na początku siedziałem po ok. 3 godziny dziennie, a gdy miałem wolne od szkoły, to nawet dłużej. Każdy ma jakąś tam normę, niektórym wystarczy godzinka dziennie przez miesiąc lub dwa i już wszystko kumają, a niektórzy siedzą po 4 godziny przez pół roku i dalej grają jak jakieś d...

VALP: Czym różni się COUNTER STRIKE od TEAM FORTRESS?

ZORRO: Czym jest CS, to wiemy. Natomiast TFC jest czymś w rodzaju capture the flag, ale są również inne typy rozgrywek, np.: polowanie na VIP–a. W tej grze wygrywa lub przegrywa cała drużyna, jest podział na postacie w zależności od preferowanego stylu gry.

EX00: W CS nie ma podziału na klasy postaci. Dobór broni następuje wg własnych preferencji i mamy na to określoną sumę pieniędzy. Drugą sprawą różniąca oba mody jest rodzaj zadania, który musimy wykonać (w przypadku CS może być to uwalnianie zakładników czy podkładanie bomby).

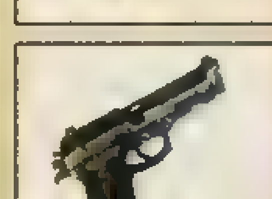
Pukawki

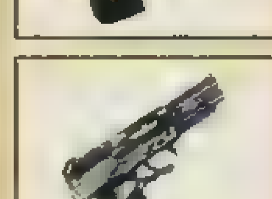

45 USP Tactical – dla antyterrorysty i VIP–a. Tłumik zwiększa celność, lecz redukuje szybkość wystrzału. Maks. amunicji: 52. Poj. mag.: 12. Cena: 500.


Glock 18 – dla terrorysty. Ma tzw. burst–fire – czyli strzela 3 pociskami naraz. Maks. amunicji: 100. Pojemność magazynka: 20. Cena: 400.

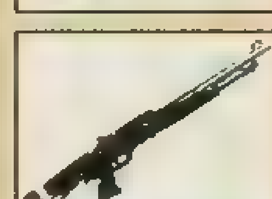

Sig P228 – broń szybkostrzelna, lecz raczej mało celna. Maks. amunicji: 52. Pojemność magazynka: 13. Cena: 600.


Desert Eagle – najlepiej walić w głowę. Długi czas przeładowania, ale i duża siła wystrzału. Maks. amunicji: 35. Pojemność magazynka: 7. Cena: 650.


Berreta Elite – szybkostrzelna, średnie obrażenia, wolne ładowanie – tylko dla terrorystów. Bezużyteczna. Maks. amunicji: 120. Poj. mag.: 30. Cena: 1000.


FN Five–seveN – tylko dla CT. Podobna do SIG–a. Na bliskie odległości. Maks. amunicji: 100. Pojemność magazynka: 20. Cena: 750.

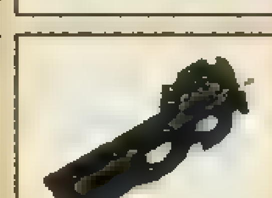

M3 Super 90 Combat – popularna „pompka". Tylko w bezpośredniej walce. Maks. amunicji: 32. Pojemność magazynka: 8. Cena: 1700.


Xm1014 – szybkostrzelny shotgun. Na bliskie odległości. Maks. amunicji: 32. Pojemność magazynka: 7. Cena: 3000.


MP5 Navy – tanie i dobre. Mała rozrzutność amunicji przy celowaniu między oczy. Maks. amunicji: 120. Pojemność magazynka: 30. Cena: 1500.


TMP – bardzo słaba broń, bezużyteczna na większe odległości. Dostępna tylko dla CT. Maks. amunicji: 120. Pojemność magazynka: 30. Cena: 1250.


Mac10 – rozrzutna i praktycznie bezużyteczna, o wiele słabsza niż w rzeczywistości. Tylko dla terrorystów. Maks. amunicji: 90. Poj. mag.: 30. Cena: 1400.


FN P90 – dobra w bezpośrednich starciach, szybkostrzelna, pojemny magazynek. Maks. amunicji: 100. Pojemność magazynka: 50. Cena: 2350.


HK UMP 45 – większe obrażenia od MP5, bardziej celna, wolno się ładuje, ale tania. Maks. amunicji: 100. Pojemność magazynka: 25. Cena: 1700.


AK–47 – „kałach" jest najszybszą bronią automatyczną, seria znosi ku górze. Tylko dla terrorystów. Maks. amunicji: 90. Pojemność magazynka: 30. Cena: 2500.


Steyr Scout Sniper Rifle – snajperka – jeden strzał w głowę i już. Szybsza w przeładowaniu niż AWP, nie spowalnia chodu. Maks. amunicji: 60. Poj. mag.: 10.Cena: 2750.

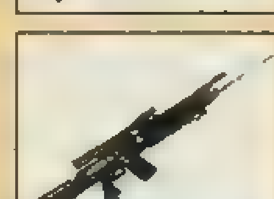

Colt M4A1 Carbine – na średnie odległości. Tłumik zwiększa celność. Tylko dla CT. Maks. amunicji: 90. Pojemność magazynka: 30. Cena: 3100.


Arctic Warfare Magnum – przydatna z tyłu przy szturmie grupą, bezużyteczna w bezpośrednim starciu – długi czas przeładowania. Maks. amunicji: 30. Poj. mag.: 10. Cena: 4750.

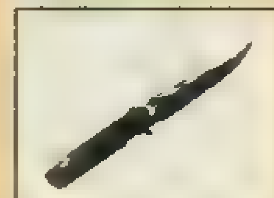

G3/SG–1 Sniper Rifle – szybkostrzelna, magazynek wystarcza do zdobycia 3 fragów :) Maks. amunicji: 100. Pojemność magazynka: 20. Cena: 2750.


Steyr AUG – doskonała broń z dodatkowym celownikiem, idealna do gry ofensywnej. Tylko dla antyterrorystów. Maks. amunicji: 90. Poj. mag.: 30. Cena: 3500.


SSG552 Commando – odpowiednik Steyr AUG–a dla ofensywnych terrorystów (dodatkowy celownik). Maks. amunicji: 90. Pojemność magazynka: 30. Cena: 3500.

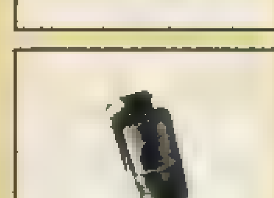

Sig 550 Sniper Rifle – automatyczne przeładowywanie oraz duże obrażenia. Maks. amunicji: 90. Pojemność magazynka: 30. Cena: 4200.


FN M249 PARA – duży rozrzut, ale pociski przebijają skrzynie i ściany. Zadaje duże obrażenia, ale jest bardzo droga. Maks. amunicji: 200. Poj. mag.: 100. Cena: 5750.


Knife – tylko z bliska. Dwa rodzaje zadawanych ciosów: szybkie cięcie oraz ze wziętym zamachem. Maks. amunicji: –. Pojemność magazynka: –. Cena: –.


HE Grenade – granat wybuchowy. Pojemność magazynka: 1. Cena: 300.


Flashbang – granat oślepiający. Pojemność magazynka: 2. Cena: 200.


Smoke Grenade – granat dymny. Pojemność magazynka: 1. Cena: 300.

RPG - historia czy nostalgia za utraconym światem?

Bohaterowie

Przeżyliśmy Rolanda, by świadczyć śmierć Karola,
Pozostałością mocarstw nie oczekiwać łaski.
Razem z Ludwikiem Świętym widząc się w aureolach
Wyrzygiwaliśmy krew w jerozolimskie piaski.

Jacek Kaczmarski „Siedem grzechów głównych"

Wielu graczy RPG – czy to komputerowych, czy, jak to powiada jeden znany mi sekretarz redakcji, „takich na papierze" – budując zamki w MAJESTY i przyjmując kolejnych śmiałków do drużyny w BALDUR'S GATE, nie ma świadomości, że to wszystko już kiedyś było, jak mawiał Ben Akiba. Że twórcy gier przeryli się po prostu przez historie czy mitologie wielu nacji i narodów, a stworzyli swe lepsze i gorsze dzieła nie natchnieni jakąś przedziwną mocą, ale na podstawie znalezionych tam wzmianek i faktów. Ponieważ zaś czym skorupka za młodu... itd., nic dziwnego, że lubujemy się w smokach, zamkach, mieczach i księżniczkach. Z drugiej strony, niewielka ilość źródeł pisanych z wieków średnich i narosłe wokół nich legendy skłaniają do osadzania w tych właśnie czasach mnóstwa nieprawdopodobnych historii i zdarzeń.

Periodyzacja dziejów świata zwykle wyznacza średniowieczu miejsce pomiędzy dwoma upadkami: upadkiem Cesarstwa Zachodniego i upadkiem Bizancjum, które nastąpiło po zdobyciu miasta Konstantyna przez armię turecką pod wodzą Mahometa II w roku 1453. Choć inni historiografowie kończą je wyprawą Kolumba, czyli 39 lat później. Cezura czasowa ma nas jednak raczej zorientować mniej więcej w okresie, niż ustanowić sztywne ramy. Panta rhei – jak roztropnie zauważył pewien Grek (Heraklit zresztą), płynne są i owe granice. Upadek Cesarstwa Zachodniego nie odbył się tak, że pewnego pięknego dnia cesarz rzymski poślizgnął się na posadzce swojego pałacu i wyciął strusia, ale że młody i słaby Romulus Augustulus (co przełożyłoby się zapewne jako Romuś Augustek) dostał łomot od niejakiego Odoakra, a zwycięskie wojska tego ostatniego obwołały swego wodza królem. Ponieważ zaś ów barbarzyńca (choć obywatel Rzymu!) nie był wcale w ciemię bity, prędko odesłał cesarzowi wschodniemu koronę Augustka. Mówiąc w ten sposób:

– Cesarz, ty sobie tam panuj. A ja tu nie mam żadnych pretensji do tronu Cezarów. Chce być sobie prostym królem Italii.

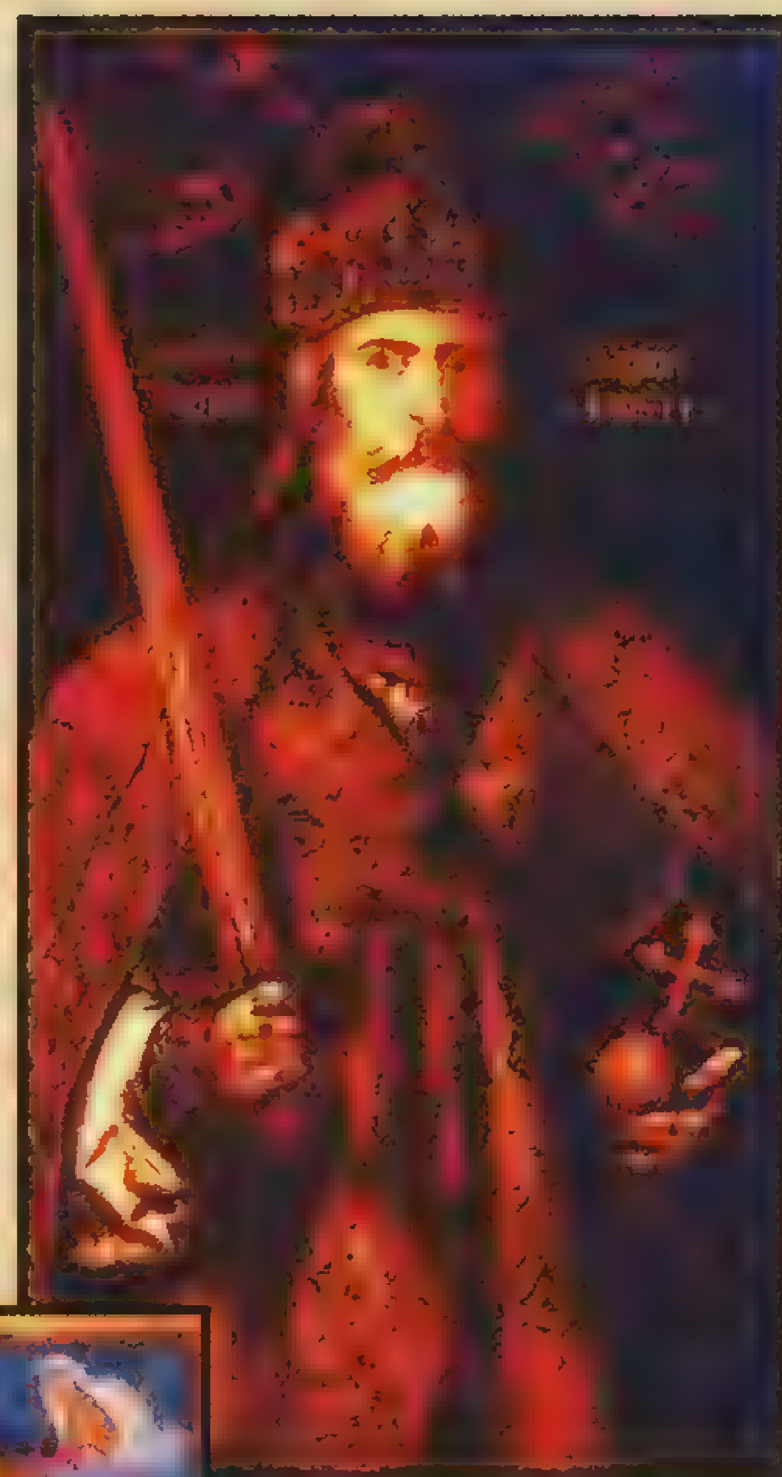
Tyle język dyplomacji.

Nie dotrzymał jednak słowa. A skoro tylko czknęło mu się suwerenne panowanie, w porozumieniu z Bizancjum najechał go śmierdzący, tym razem, barbarzyńca Teodoryk i... pies zdechł. Było, co prawda, jeszcze kilka prób wskrzeszenia świetności Rzymu, ale zalewające państwo fale barbarzyńców dopełniły dzieła. Definitywny zaś koniec starożytnego Zachodu datuje się na przełom VI i VII wieku.



Przedwyborcze zebranie egzekutywy partyjnej pewnego sojuszu Łysego (Karola)

Mamy już zatem pierwszą postać do naszego szeregu powiązań – barbarzyńcę. Zwykły wizerunek tegoż, do którego jesteśmy przyzwyczajeni, prezentuje się tak – rosły chłop (czy baba) o nienagannie wyrzeźbionej sylwetce i wystającej szczęce po końskich dawkach anabolików. Podtrzymały to wyobrażenie brodate sylwetki Swenów, Olafów i Eryków, swymi drakarami naruszających spokojny sen wczesnych europejskich mieszczan. Ale o tym za chwilę.



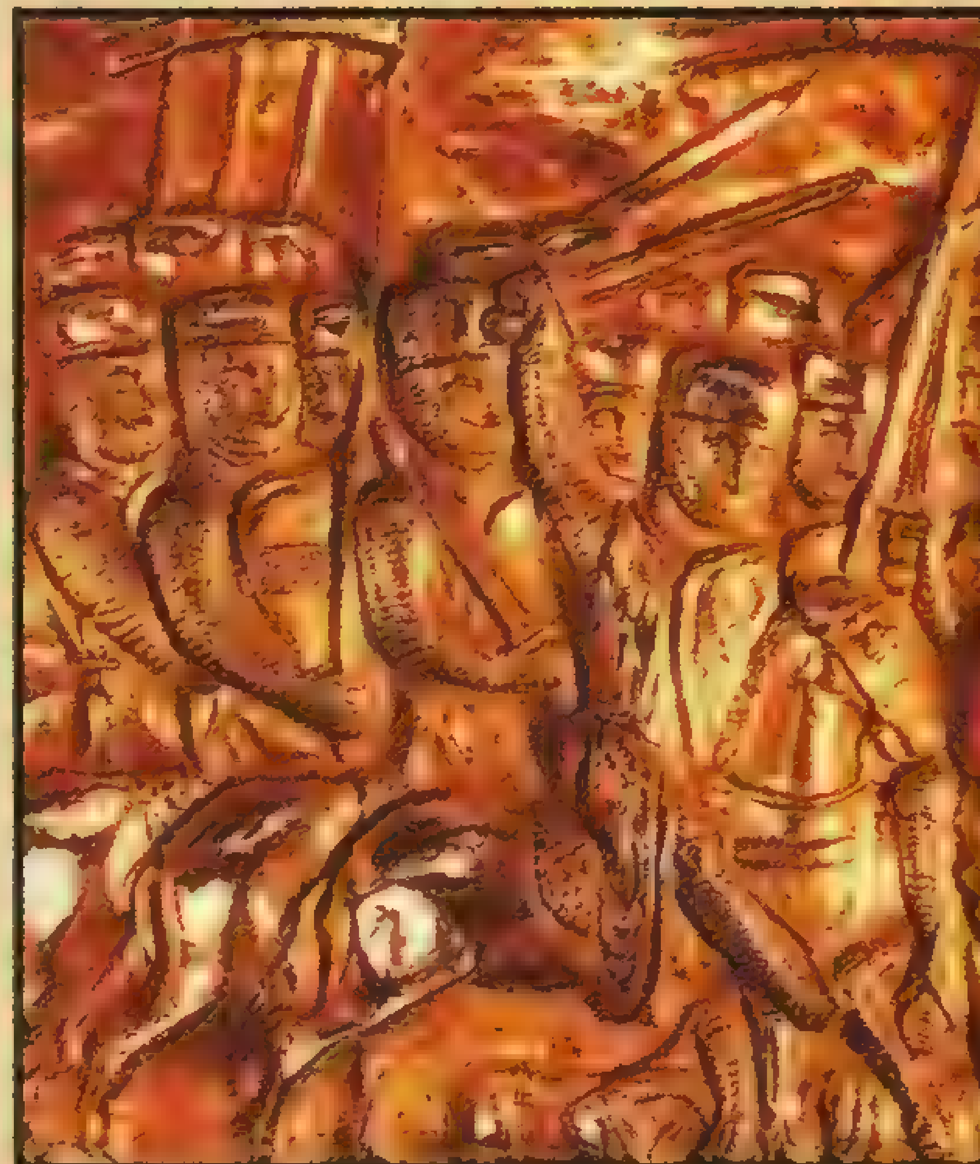
O ty, Karol (Wielki)!

Najpierw wojownik i jego „upgrade" – paladyn.

Koń jaki jest, każdy widzi. Nie będę zatem przybliżał wizerunku wojownika. Choć wypada wspomnieć, że o pełnej zbroi płytowej można mówić mniej więcej od XV wieku, a więc już pod koniec średniowiecza. Samo rycerstwo zaś historycy lokują mniej więcej w dziesiątym wieku.

Kiedy w roku 800. papież Leon III zakrzyknął: „Karolowi Augustowi, ukoronowanemu przez Boga, wielkiemu i miłującemu pokój Cesarzowi Rzymian, życie i zwycięstwo", światu opadła „kopara", a barbarzyńskie qui pro quo zmieniło bękarta Franków i Gallów we władcę zmartwychwstałego zachodniego imperium.





Te zakute łby to właśnie paladyni Karola

Ponieważ już od dawna panującą religią – tak w schyłkowym Rzymie, jak w młodych królestwach europejskich – było chrześcijaństwo (chrzest Chlodwiga 25 II 496 r), więc czy ktoś chce, czy nie – ten właśnie światopogląd zdominował politykę i stosunki międzynarodowe. Tak rzecz się miała na wyżynach, między możnymi tego świata książętami i biskupami. Wieś natomiast nadal żyła w pogaństwie, a celtyckie świątynie w pobliżu, skał, strumieni czy w świętych gajach długo służyły prostym ludziom.

Druidzi biegali więc ze swoimi złotymi sierpami, ścinając jemiołę jeszcze długo po tym, jak panowie biskupi morskim piaskiem kazali osadzać kamienie w sklepieniach strzelistych, gotyckich katedr. Mamy zatem drugiego bohatera RPG. Choć tak naprawdę ten starożytny

zakon miał siedzibę w Brytanii, nie Galii, a sami druidzi po rozwiązaniu organizacji przez władzę rzymską spadli do roli nieszkodliwych wróżbitów, nie zaś potężnych magów i kapłanów drzew, jak widzimy ich w Pendragonie czy AD&D.

Aby wytłumaczyć, kim byli paladyni, należy wspomnieć o jeszcze jednej drobnostce. A mianowicie islamie. Kiedy w 622 roku pewien nikomu nie znany dorobkiewicz dał dyla z Mekki do Medyny, nikt nie przypuszczał, że 150 lat później gorącokrwiste araby skubać będą hiszpańską trawę w Pirenejach. W tych właśnie górach, jak pamiętamy wszyscy ze szkoły, zginął w potyczce z Maurami dzielny Rolland (ten od Pieśni), nie chcąc zadąć w Olifanta, by poprosić w ten sposób Karola o pomoc. On i jego jedenastu towarzyszy: Oliwier, Ivon, Ivory, Otton, Berengier, Samson, Anseis, Gerin, Gerier, Engelier i Gerard to właśnie owi paladyni. Z czasem tego zaszczytnego miana dostąpili i inni, powiększając armię paladynów na chwałę Bożą. W tym miejscu dam odpór wszelkiemu molestowaniu i nietolerancji płciowej, dyskryminującej kobiety jako niegodne zaszczytu bycia rycerzem. Grubo przed Joanną d'Arc (500 lat z ogonkiem) paladynem i obrońcą wiary była niejaka Bradamante – dziewica paladyn, która bez przytomności pokochała Ruggiero, wychowanego przez maga Atlanta, saraceńskiego paladyna (bo i takimi obrodziło), poddanego Argamanta (uff!). Ów Ruggiero tak się wzruszył miłością czy też dostał taki łomot, że pod wpływem traumatycznych przeżyć przeszedł na chrześcijaństwo. Potem nasi kochankowie żyli długo i szczęśliwie, dając początek Bułgarii. Choć sceptycy twierdzą, że historia Bułgarów bliższa jest owcom niż paladynom, ale jak było naprawdę, wiedzą tylko lubujący się w baraninie Turcy i owe owce.

Wergiliusz – mag, twórca Eneidy (bajki o powstaniu Rzymu)

Zostawmy na chwilę honorowe potyczki paladynów Karola i Argamanta, jako żywo przypominające rycerskie pojedynki, i obróćmy wzrok ku północy.



Zupełnie bezpłytowy rycerz

Tam właśnie zamieszkiwał wesoły ludek, który wynalazł szybki sposób podróżowania wodą i bogacenia się pospołu zwany „wikingiem". Wojenno–kupieckie wyprawy północnych żeglarzy, wojowników i kupców na ów „wiking" do dziś owiane są legendami i tajemnicą. Na swoich łodziach, poruszanych siłą mięśni i wiatru, penetrowali wszystkie morza wokół Europy, dotarli do Grenlandii, a stamtąd do ujścia Zatoki Św. Wawrzyńca w Nowym Świecie. Zwano ich Normanami lub wikingami. Nie wiadomo, skąd wziął się drugi termin. Jedni sądzą, że wywodzi się od staronorweskiego vik – zatoka, fiord i tłumaczą tę nazwę jako „człowiek panujący nad fiordami". Inni doszukują się powiązań z łaciną, kojarząc słowo z łacińskim vicus – miejsce handlu. Na wschodzie (czyli u nas) kupców–wojowników nazywano Waregami. O ile Zachodnia Europa dodała wkrótce do codziennego pacierza „Od powietrza, wody, ognia i wikingów wybaw nas Panie", o tyle my (Słowianie) nie daliśmy sobie w kaszę dmuchać, a stroną, która miała większego pietra przy spotkaniach, byli brodaci żeglarze. Wanda, córka Kraka – pamiętacie, pochodzi przecież w końcu od słowa Wandal, oznaczającego kiedyś Wisłę. A chyba nie muszę przypominać, kto zdemolował Rzym?

A propos wandalizmu. Pierwszy jego akt, poza zwykłym łupieniem i gwałtami, odkryty został w słynnej świątyni Mądrości Bożej (Hagia Sophia) w Konstantynopolu. Pod ołtarzem jakiś brodaty dryblas wyciął kozikiem „tu byłem Swen" i datę – zdaje się, tysiąc sto któryś rok. Nie wszyscy bowiem wiedzą, że wikingowie bardzo długo stanowili gwardię przyboczną cesarzy bizantyjskich i prowadzili z Cesarstwem Wschodnim ożywione kontakty handlowe. Mam pewnie rację, sądząc, że i nie wszyscy słyszeli o założonych przez wikingów państwach, jako to Islandii, Normandii, ale i Sycylii czy Księstwie Kijowskim.



Pitagoras – gość od twierdzenia. Był filozofem i magiem.



Swen, Olaf i Eryk szykujący się na wiking

Pamiętamy, rzecz jasna, z historii, jak nazywała się pierwsza dynastia carów moskiewskich, której to ostatnich przedstawicieli przyciągnięto za brody do Warszawy przed oblicze Zygmunta III – Rurykowicze. Ruryk to takie mało słowiańskie imię, choć historiografowie rosyjscy do dziś rwą sobie szaty na piersiach i włosy z głowy, że żaden „Zezowaty Wiking Krasula" nie założył ich „wielikoj matuszki".

Jeszcze tylko krótko wspomnę o magach, choć to temat rzeka i rozwinąć go nie podobna. Mimo iż na przyzwoitym średniowiecznym dworze nie mogło zabraknąć astrologa, historia praktyk magicznych jest tak stara jak ludzkość, a właściwie religia (kiedyś pewnie były jednym). Czarownicy ze starożytnych Indii, Babilonu, Egiptu, a nawet bliższych nam Grecji i Rzymu robili na oczach gawiedzi i w zaciszu swych pracowni takie rzeczy, że rany koguta. Wystarczy poczytać Biblię. Pamiętacie – po raz kolejny odwołam się do Waszej wiedzy – jak Mojżesz z Aronem przyszli do faraona i ten drugi cisnął pod nogi władcy laskę i ona przemieniła się w węża? A czytaliście dalej? „Wtedy także faraon" – stoi napisane – „wezwał mędrców i czarowników, a czarownicy egipscy uczynili to samo czarami swoimi. Każdy z nich rzucił laskę swoją i zmieniły się w węże". [1KM 7, 11 i 12]

Właściwie, późniejsza magia i czary to już tylko poszukiwanie wiedzy starożytnych, przechowanej w niektórych klasztorach w Irlandii i bibliotekach zagarniętych przez Arabów, którzy zamiast palić na stosie pisma i księgi, po prostu je czytali.



Dwuklasowiec mag-wojownik w zaklętym kręgu

Jak zatem przystają rzeczywiste średniowieczne postaci do bohaterów Role Playing Game? Nijak. Są tworem literackim, wyidealizowanym marzeniem i tęsknotą za jasno określonymi stronami dobra i zła.

Karalusio

Audio umc, umc
(zupełnie nie dla dadaistów)

Kiedy wrócicie z wakacji, być może zastaniecie naszą redakcję nieco uszczuploną. Bo naprawdę nie wiem, czy mnie nie zamkną za morderstwo. Albo przynajmniej jego usiłowanie. Kajak to w końcu sprzęt niezwykle chybotliwy, a i wiosła mają daleki zasięg...

Wreszcie nadeszło lato. Trzeba się przygotować do wyjazdu. Jak co roku zapakuję dwa wory, namiot, trochę żarcia, żonę i pojadę na kajaki. Kiedyś namówił mnie do tego Darek – mój przyjaciel. Ile to razy na działce z okazji imienin, urodzin czy brydżyka zachęcał wszystkich dookoła, zachwalając tę formę rekreacji? W końcu, któregoś roku dałem się skusić. Obiecywał, że będzie cymes. I miał absolutną rację. Nigdy wcześniej tak nie wypocząłem. Niestety, w tym roku nie może jechać. Mnoży się. A szkoda, będzie mi brakowało jego porannych sentencji przy piwie... Dlaczego się o nim tak rozpisuję? To proste! W dzisiejszych czasach trudno o przyjaciół. Ilu z Was położy rękę na sercu i powie: „mam przyjaciela"? A ja tak mogę. A drugi powód jest taki, że na wyjazdy brał radio. Zaraz! Skoro nie pojedzie on, to nie pojedzie również jego radio! Nie jestem fanatykiem muzyki z samochodu dresiarza i miarowe „umc, umc" nie pobudza do pracy moich kończyn. Ale kiedy pada (tfu, odpukać!), można przy kolejnej choince* posłuchać jakiejś miłej muzyczki. Kiedyś to się nawet nazywało piosenki, ostatnio nie wiem dlaczego – utwory. A nie chodzi o byle jakie radio. Idzie o takie, które bez bólu gra na niewielkiej ilości baterii, a gdy się utopi, to nikt nie będzie po nim płakał. Radio się na szczęście znalazło, nawet radiomagnetofon. Trąbiąc wkoło o wspaniałości kajaków, zrobiłem to, co kiedyś Darek. Zaraziłem Zulusa – znanego i Wam sekretarza redakcji. To on właśnie jest dostarczycielem owego radiomagnetofonu.

Przyszło mi też do głowy, że niegłupio byłoby zmajstrować ze dwie–trzy kasety wymieszanych różności, zamiast wozić cały ich wór. Innymi słowy, stworzyć coś, co na świecie nazywają „muzak" – tak przynajmniej zapewniał mój guru, Wojciech Mann. W końcu: „Amant alterna Camenae", co z łaciny da się przełożyć jako: „Muzy lubią śpiew urozmaicony".

Miałem akurat wolną chwilę, gdyż uporałem się wreszcie z EROTICA ISLAND, więc odpaliłem Audio Gnome'a. Tu spieszę wyjaśnić: Audio Gnome to taki programik podobny do Napstera. Ale o ile ten ostatni to zaledwie kilka tysięcy użytkowników, to Audio Gnome u mnie łączy się z 570. serwerami, co daje 12 tys. klientów, którzy udostępniają swoje pliki (3 mln plików) – razem około 15 gigabajtów muzyki! Ciekawostką jest jeszcze i to, że można ściągać nie tylko muzykę, ale i wymieniać pliki różnego typu. Jeśli więc chcecie krótkie filmiki czy jakieś obrazki (zupełnie nie wiem jakie), to...

– A może mi w końcu powiesz, czego tak zawzięcie szukasz? – spytał cicho, gdy kolejny raz wcisnąłem Enter.

Od dawna się do mnie nie odzywał. Myślałem, że albo mu przeszło, albo ja zdrowieję.

– Przecież wiesz, bo poniekąd sam to robisz – odpowiedziałem.

– Tak tylko pytam, przez grzeczność. A skoro mówisz, że wiem, to czy zechciałbyś mi odpowiedzieć na jedno pytanie?

– Wal śmiało i tak nie jestem specjalnie zajęty.

– Przecież wiem. Czy ty się wybierasz na potańcówkę dla emerytów? – ironia prawie mnie zabolała.

– Bo?

– Po co ci taka przedpotopowa muzyka?

– Sam jesteś przedpotopowy!

– No, nie przesadzaj, są gorsi. Ale po co ściągasz te rupiecie?

– Przede wszystkim to nie żadne rupiecie, tylko muzyka jazzowa. Tłumaczyłem ci już kiedyś, że jak coś jest stare, to nie znaczy złe. Słyszałeś słowo klasyka? Ono oznacza, że coś tak się zakorzeniło, tak wrosło w kulturę, że następni się na tym wzorują.

– Ojciec, nie matriksuj! Już nie pytam nawet, kto się wzoruje, ale pytam, kto pamięta takich gości jak Dean Martin, Nat King Cole czy Franek Sinatra?

– Nie pojmiesz tego. To trzeba przeczekać. Trochę się zestarzeć, uspokoić, znaleźć siwy włos czy dwa. I wówczas docenić wartość prawdziwej muzyki, gdzie wokaliści umieją śpiewać, a muzycy grać. Wówczas spodoba ci się trąbka Louisa Armstronga, głos Elli Fitzgerald i temat Komedy z „Rosemary's Baby". To następuje wtedy, gdy człowiek z własnej, nieprzymuszonej woli sięga po książkę czy gazetę i czyta artykuł historyczny. A w ogóle to nie marudź i przyspiesz transfer z łaski swojej. Nie udawaj, że sieć jest zapchana.

– A ty nie zmieniaj tematu. Zdaje się, że wspominałeś coś o muzykach i graniu. Jeśli jednak się nie mylę, to techno, czy tego chcesz czy nie, też jest muzyką. A kryteria mogły się zmienić. Jakiś małpolud, twój przodek, podskakując na jednej nodze i waląc w bębenek, tworzył muzykę.

– Przepraszam, że przerywam twój błyskotliwy wywód, ale nie masz racji. On tworzył rytm. Muzyka tym się różni od rytmu, że ma linię melodyczną. Rytm służy do tańczenia i tam nie jest potrzebna żadna linia melodyczna, wystarczy jednostajne umc, umc – vide techno. Muzyka natomiast jest do słuchania. I ja będę jej słuchał, a nie podskakiwał jak małpolud przy bębenku.

– Wszystkich, którzy tańczą, uważasz za małpoludów? – spytał demagogicznie.

– Nie. Próbuje ci tylko wytłumaczyć, że zrobiłeś błąd, z góry zakładając, że wybieram się potańczyć. Może ci przypomnieć, co mówiłeś: „Czy ty się wybierasz na potańcówkę dla emerytów?", koniec cytatu. Istnieją ludzie, którzy od muzyki oczekują innych doznań niż tylko rytmu do podrygiwania. Nie znaczy to, że nie lubię tańczyć. Ale muzyki słucham znacznie częściej. To linia melodyczna nadaje sens rytmowi. No i są jeszcze słowa.

– Co z nimi? – spytał głupkowato.

– Jakby ci tu wyjaśnić? Są integralną częścią piosenki. Budują i potęgują nastrój muzyki i rytmu.

– Pan poeta! – zakpił szpetnie.

– Zamknij się piaskowy pajacu. Z kim ja rozmawiam? Czas umierać.

– Dobrze już, dobrze. Nie wiem tylko, czy będziesz miał okazję posłuchać tego swojego muzaka, czyli muzyki dla rupie... klasyki znaczy.

– A to niby dlaczego?

– Bo wiem, co ściągnął Zulu, a magnetofon jest jego!

– Łup, łup, umc, umc – zabrzmiało mi w uszach jakieś techno z Zanzibaru. Zacisnąłem pięści...

Jeśli Wy też myślicie, że miał rację – przeczytajcie, a jeszcze lepiej ściągnijcie sobie i posłuchajcie tej piosenki w wykonaniu Franka Sinatry czy Nat King Cola. Może jest trochę zbyt jesienna i nostalgiczna, ale mam na nią ochotę.



Autumn Leaves
The falling leaves
Drift by the window
The autumn leaves
Of red and gold

I see your lips
The summer kisses
The sunburned hands
I used to hold

Since you went away
The days grow long
And soon I'll hear
Old winter's song

But I miss you most of all
My darling
When autumn leaves

A zakończę ten felieton niczym Kato Starszy (nie mylić z pomocnikiem inspektora Clouseau!). Parafrazując finał każdej jego mowy w senacie rzymskim – Ceterum punto Zuluum et computarumgue meum mergendos ene.

Karalusio

*Brydż może dzielić się na robry i choinki. Ten drugi sposób bardziej mi odpowiada. Granie w kółeczko pozostawiam niedzielnym brydżykom u księdza plebana.

Tips & Tricks

BATTLE FOR NABOO (nowe kody)

W okienku pod menu z opcjami wpisz któryś z poniższych ściśle zaprojektowanych ciągów znaków alfabetycznych. Jeżeli wykonasz to poprawnie, bo pamięć wzrokową masz na tyle rozwiniętą, że nie popełnisz żadnych literówek, to na potwierdzenie uzyskania odpowiadającego danemu kodowi efektu powinieneś usłyszeć miły uchu sygnał dźwiękowy. Kody: RQORACAQ – czołg AAT tank (nie wszystkie etapy!), JOBXXFAI – galeria, RECTVBAH – sala koncertowa, FMRYLDAD – poziom bonusowy Dark Side, UYCZNCAX – podwójna broń, CXSJMIAA – tryb ekspercki, ABVUSEAY – rakiety samonaprowadzające, LFZWKXAA – nieśmiertelność, FRBPTDAY – Sith infiltrator (nie wszystkie poziomy), XFIIYBAY – Swamp speeder (nie wszystkie poziomy), GPAYQWAJ – wszystkie normalne poziomy, JHGNRGAS – wszystkie poziomy regularne i bonusowe, NIZWAGAO – wszystkie statki Naboo, DIWMZIAR – napisy końcowe, EOWXZGAS – spis twórców.

BLADE OF DARKNESS

Użyj jakiegoś edytora tekstów, by zmienić plik „menu.py" w katalogu „scripts". Dodaj poniższe linijki na końcu pliku, to włączysz sobie tryb cheat:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Jak to zrobiłeś, to już w trakcie gry w celu aktywowania poniższych efektów możesz używać odpowiadających im, a wymienionych też poniżej, klawiszy: small sword – 1, big sword – 2, big shield – 3, small shield – 4, lightsaber – G, Sleepy Hollow type gore – H, przeładowanie miecza świetlnego – K, alternatywna krew – M, zmiana MOV – P, krew w stylu „Matrix" – X, kamera w lewo – F5, kamera w prawo – F6, poziom w górę – F8, pominięcie poziomu – F9, nieśmiertelność – F10.

CIA OPERATIVE: SOLO MISSIONS

Uruchom grę z linii komend w następujący sposób: „solomisons.exe –console". W trakcie gry wciśnij tyldę (~). Kiedy wyświetli Ci się konsola, wpisz w niej „sp_cheats 1". Dzięki temu uzyskasz dostęp do trybu oszustów. A wtedy możesz wpisać sobie kod i uzyskać miłe sercu ułatwienia: god mode – god, latanie – fly, wyłączenie sztucznej inteligencji – notarget, tryb no clipping – noclip, wybór poziomu – map x[1–6], ustawienie prędkości gry – speed [liczba] (standartowo 1), napisy końcowe – endgame.

DEEP SPACE 9: THE FALLEN

W trakcie gry wciśnij tabulator lub tyldę (~) i wpisz „panacea", to włączysz tryb cheat. Gdy będziesz chciał sobie poużywać, wciśnij ponownie tabulator i wpisuj szybko kod. God mode – god, pełen zapas amunicji – allammo, tryb flight – fly, tryb no clipping – ghost, wyłączenie trybów flight i no clipping – walk, zabija wszystkich wrogów na poziomie – killpawns, pominięcie poziomu – skiplevel, wybór poziomu – open (nazwa mapy).

GLOBAL DOMINATION

Kody: aaawwww – silosy pełne rakiet, dad**** – wszystkie silosy odpalają swe zasoby, dddww** – podział celów w trakcie lotu, daww**a – maks. zasobów, *wwaaadada – „inteligentne" bomby, w*aad – ulepszone myśliwce, wddd*aa – przełączenie sztucznej inteligencji, ddwwwwaad – pokazuje zasoby będące do dyspozycji przeciwników, ***waaaa – flary. (* oznacza, że musisz wcisnąć „Shift").

INSANE

Jeżeli chcesz uzyskać któryś z poniższych efektów, to wpisz odpowiadający mu kod.

W menu głównym: wszystkie samochody – ineedmorecars, wszystkie trasy – ineedmoremaps, dodatkowe trasy – fonekart, szybsza jazda – speedracer, niska grawitacja – manonthemoon, wyższa grawitacja – glued, losowe tory – terraformers, śliska trasa – greasy, małe koła – gokartz, duże koła – bigfootz, duże głowy – bigheadz, duże ręce i nogi – boxerz.

W trakcie gry możesz zaś używać takich oto kodów: przełączanie chmur – Ctrl + H, przełączanie mgły – Ctrl + F, przełączanie zewnętrznych lusterek – Ctrl + N, przełączanie lusterek – Ctrl + M, przełączanie interfejsu – Ctrl + I, zwiększenie pola widzenia – Ctrl + J, zmniejszenie pola widzenia – Ctrl + K, wyświetlenie wskaźników frame rate oraz ping – Ctrl + Z, wyświetlenie koordynatów – Ctrl + C, alternatywne tryby mapy – Ctrl + T.

Możesz też uruchomić grę z takimi odpowiednimi parametrami, by było ci miło: brak sekwencji FMV – nomovie, gra chodzi w okienku – nofullscreen, gra chodzi bez obsługi myszy – nomouse, umożliwienie używania kombinacji Alt + Tab do przełączanie okien – nomutox.

MOB RULE

Podczas wyboru teamu wpisz „Codes" i naciśnij Enter. Jeżeli zrobisz to jak należy, usłyszysz sygnał dźwiękowy. Możesz teraz używać wszystkich kodów. W czasie gry wciśnij C, aby włączyć lub wyłączyć wybrane opcje. Kody: speed364 – przyspieszenie gry, worker928 – umożliwia kupowanie robotników w dowolnym momencie,, pickup036 – przejęcie beaconów przeciwnika, weapons563 – umożliwia kupienie dowolnej broni dla gangstera, tenants872 – wybór dowolnego gospodarza (tenant) w dowolnym momencie, loans458 – umożliwia wzięcie dowolnie dużej pożyczki w banku, estates216 – umożliwia kupienie dowolnej posiadłości bez żadnych warunków ze strony właściciela, houses462 – umożliwia kupienie wszystkich domów, upgrade934 – natychmiastowy upgrade wszystkich posiadłości.

SERIOUS SAM

W trakcie gry wciśnij F1, by wyświetlić konsolę. Wpisz któryś z poniższych kodów, zatwierdź go Enterem i ponownie wciśnij F1: god mode – cht_bGod, pełen arsenał – cht_bGiveAll, pełne zdrowie – cht_bRefresh, tryb no clipping – cht_bGhost, niewidzialność – cht_bInvisible, tryb flight – cht_bFly.

Alternatywne kody

W trakcie gry wciśnij tyldę (~) i wpisz któryś z poniższych kodów, by uzyskać odpowiadający mu efekt: god mode – please god, pełen arsenał – please giveall, pełne zdrowie – please refresh, tryb no clipping – please ghost, niewidzialność – please invisible, tryb flight – please fly.

TOTAL ANNIHILATION (nowe kody)

Wciśnij Enter, by wyświetlić okienko dialogowe, a w nim wpisz „Codes". Poza kodami RADAR, LIGHT i SING, wszystkie pozostałe działają tylko w trybach multiplayer i skirmish. Kody: +ANTIALIAS – więcej/mniej detali na budynkach, +ATM – 1000 jednostek metalu i energii, +BIGBROTHER – pokazuje wszystkie jednostki przeciwnika w trakcie konstrukcji, +CDPLAY – uruchamia muzykę z CD, +CDSTART – uruchamia muzykę z CD, +CDSTOP – zatrzymuje odtwarzanie muzyki z CD, +CLOCK – pokazuje zegar gry, +CONTOUR [1 do 15] – wyświetla kontur 3D, +CONTROL [0 do 3] – kontrola sztucznej inteligencji, +DITHER – włączenie trybu „dithering" zamiast „Line of Sight", +DOUBLESHOT – wszystkie rodzaje broni zadają podwójne obrażenia, +HALFSHOT – wszystkie rodzaje broni zadają połowę obrażeń, +ILOSE – przegrywasz grę, +IWIN – wygrywasz grę, +KILL – zabija wszystkie jednostki (w tym również Twoje), +LIGHT 1000 – ciemniejsze budynki, +LOS – pokazuje pełną mapę i wyłącza „Line of sight", +NOENERGY – energia spada do 0, +NOMETAL – zasoby metalu spadają do 0, +NOSHAKE – ekran nie trzęsie się podczas wybuchów, +NOWISEE – pokazuje całą mapę i wyłącza „Line of sight", +RADAR – radar pokrywa 100% mapy, +SHADOW – przełącza cienie obiektów, +SING – jednostki śpiewają w trakcie otrzymywania rozkazów, +SOUND3D – przełącza dźwięk 3D, +SWITCHALT – przełączanie pomiędzy oddziałami za pomocą klawiszy numerycznych, +VIEW [0–3] – pokazuje zasoby metalu i energii pozostające w posiadaniu danego gracza, +SHADING – przełączanie cieni budynków, +METAL – pasek „metal" osiąga pełną wartość, +ALLENERGY – pasek „energy" osiąga pełną wartość.

TROPICO

W trakcie gry wciśnij Ctrl i wpisz któryś z poniższych kodów, by uzyskać odpowiadający mu efekt: dodatkowe 20 tys. dolców – pesos, dodanie 10 do wskaźnika happiness – contento.

X-GUARD

Do wymienionych poniżej poziomów możesz dojść, używając następujących kodów dostępowych: 02 – TIMEWARP, 03 – VOYAGE, 04 – STARFIELD, 05 – PRISON, 06 – FORTRESS, 07 – NEUTRAL, 08 – MORTALITY, 09 – OPERATION, 10 – TRANSPORT, 11 – FLOODGATE, 12 – NEXUS, 13 – TITAN, 14 – WRATH, 15 – REVENGE.

DNA. Kwas dezoksyrybonukleinowy. To jedno ze słów najmocniej działających na wyobraźnię. Za każdym razem, kiedy je słyszymy, przed oczami wyobraźni płyną obrazy naukowców w superczystych laboratoriach, pochylających się nad świecącymi probówkami. Ewentualnie, widzimy owieczkę Dolly, dzieci z probówki czy też morderczą żywność transgeniczną. Ale komputery pracujące w oparciu o DNA?

NIECO INNY KOMPUTER

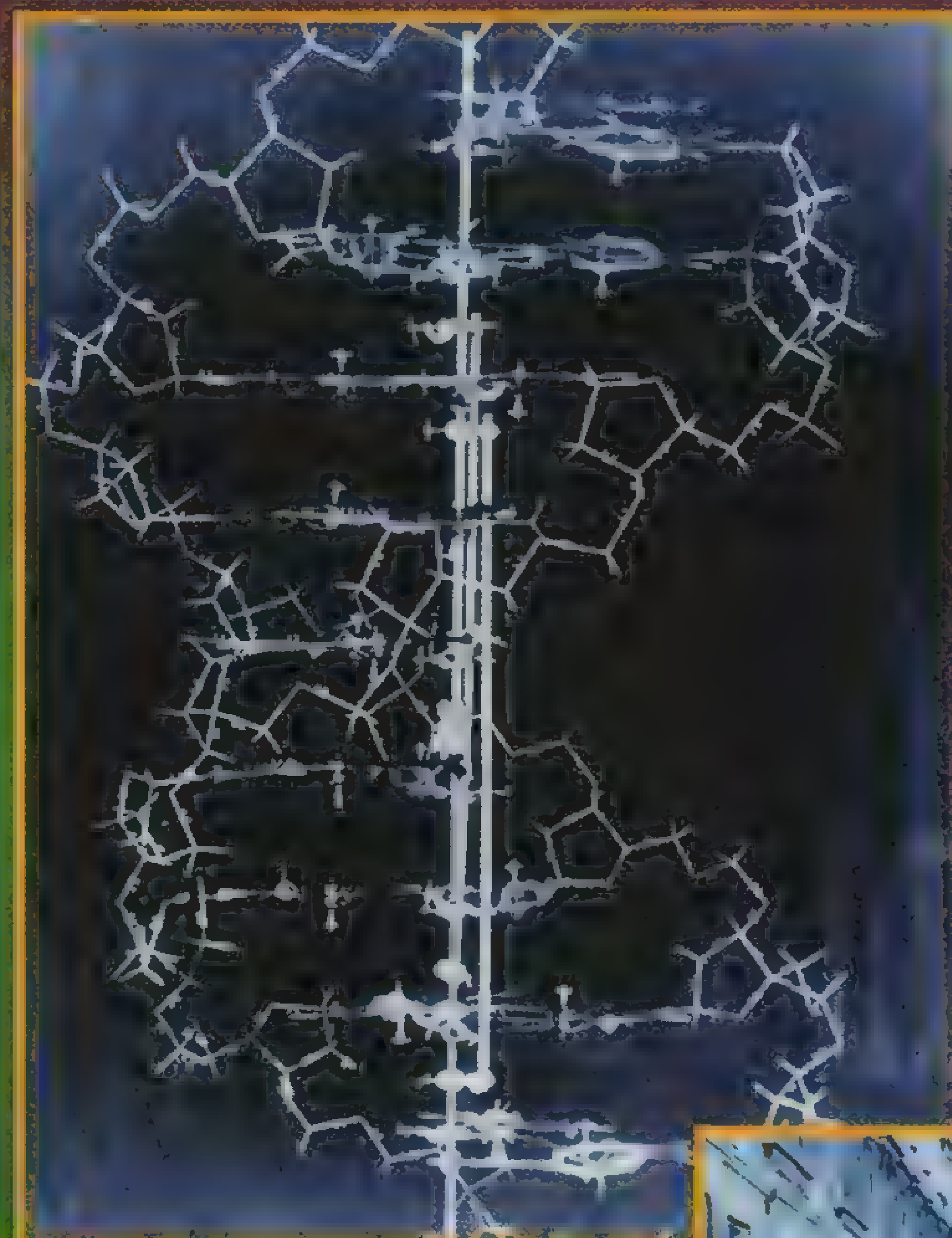
Na początku muszę Was wszystkich nieco rozczarować – komputer zbudowany z DNA raczej nie będzie przypominał naszych biurkowych pecetów, nie będzie po prostu ich szybszą i wydajniejszą wersją. Kiedy powstanie (o ile w ogóle to nastąpi!), będzie można porównać go do komputerów kwantowych – czyli maszyn jak na razie także będących w stadium eksperymentów, a przeznaczonych raczej do rozwiązywania skomplikowanych problemów, niż dopalania kolejnej wersji QUAKE'A. Zobaczmy, na jakiej zasadzie takie dziwadło mogłoby działać.

Podstawy jego funkcjonowania wywodzą się z lat 30. ubiegłego wieku, kiedy to Alan Turing opracował coś, co dzisiaj nazywamy „maszyną Turinga". Nie było to żadne fizycznie istniejące urządzenie, ale raczej pewna idea. W największym skrócie: „maszyna" miała się składać z trzech elementów – taśmy z danymi wejściowymi, programowalnego kontrolera oraz taśmy wyjściowej, na której można zapisać dane i później je odczytać. Kontroler mógł pracować z prostymi zestawami poleceń (dodaj, odejmij, porównaj itd.). Przypomina Wam to coś? Wedle tej zasady (przyznacie, że banalnie prostej) działa przecież każdy komputer znany z historii przemysłu informatycznego – wystarczy tylko odpowiednio zaprogramować ów „kontroler", obecnie zwany „procesorem". Zapewne zbytnio Was nie zdziwię, jeśli powiem, że podobne funkcje może spełniać DNA. Oczywiście, jedynie w ograniczonym zakresie i po właściwym przygotowaniu.

BIOLOGICZNE NANOMASZYNY

Do „skomputeryzowania" DNA potrzebujemy pewnego drobiazgu – urządzenia, które byłoby w stanie odczytywać zawarte w nim informacje i przeprowadzać na nich pewne operacje. Idealny kandydat to jedna z najbardziej niesamowitych technik przyszłości – nanotechnologia. Mogę się założyć, że każdy z Was słyszał o mikroskopijnych robotach, buszujących po naszym układzie krwionośnym, naprawiających błędy natury, przebudowujących żywe tkanki itd. Tak, to niewątpliwie robi wrażenie. Ewentualnie, fiolka z nanobotami potrafiącymi się przegryźć przez najtwardszą stal czy też organizującymi się w uniwersalny wytrych – cóż za niszczycielska siła w rękach terrorystów! To wszystko jednak jak na razie pieśń przyszłości – podobne urządzenia jeszcze długo (choć „długo" w historii wynalazków to bardzo zmienny okres) będą poza zasięgiem naszych możliwości technicznych. Jednak nie zapominajmy, że już w tej chwili dysponujemy potężnymi „maszynami" operującymi właśnie na poziomie molekularnym – enzymami.

Już widzę Wasze miny: „Jak to >>enzymy<<? Przecież to jakieś nudy z lekcji biologii...". Owszem, mamy tu do czynienia z biologią (a dokładniej rzecz biorąc – biochemią), jednak akurat ta jej dziedzina do nudnych z całą pewnością nie należy. Szkolna definicja enzymu to: „katalizator biologiczny, w żywej komórce produkowany na podstawie informacji zawartej w materiale genetycznym". Cóż – przyznam, że to faktycznie mało porywające. W praktyce sprawa wygląda jednak o wiele ciekawiej. Od razu przejdę do naszego DNA. Jednym z najważniejszych „obsługujących" go enzymów jest polimeraza, której zadaniem jest kopiowanie podwójnej helisy. Poniżej macie, w największym możliwym skrócie, opis tego procesu.



Pierwszy, historyczny model DNA, wykonany w 1953 roku przez Watsona i Cricka

Francis Watson i James Crick – odkrywcy podwójnej helisy, najpopularniejszej formy występowania DNA

Helisa DNA jest podwójna – składają się na nią dwie nici, zbudowane z cząstek pewnego cukru z podoczepianymi cząstkami zasad: adenozyną, tyminą, guaniną i cytozyną. Obie nici są ze sobą połączone słabymi wiązaniami, tak że adenozyna jednej nici styka się z tyminą drugiej, a cytozyna z guaniną. Takie pary oznaczamy jako A–T i G–C (oraz, rzecz jasna, jako T–A lub C–G). Po „rozplątaniu" i rozdzieleniu nici przez odpowiednie enzymy do akcji wkracza polimeraza. Przesuwa się po jednej z nici i dobudowuje drugą, zbudowaną z pasujących zasad (patrz rysunek). W rezultacie otrzymujemy dwie nici „potomne", zbudowane z jednego oryginału. Całość można zakwalifikować jako bardzo prostą maszynę Turinga – mamy tu przecież „taśmę" informacyjną, kontroler–polimerazę oraz taśmę „wynikową". Teraz wystarczy już tylko zmusić DNA do wykonywania obliczeń. Drobiazg.



Alan Turing – jego koncepcja maszyny liczącej od ponad 60 lat stanowi podstawę wszystkich konstruowanych komputerów

NIECO INNE OBLICZENIA

Zanim przystąpimy do opisu pewnego doświadczenia, musimy wyjaśnić jeszcze cztery rzeczy. Po pierwsze, operując na prawdziwym DNA, nigdy nie mamy do dyspozycji pojedynczej nici – zazwyczaj są to miliony lub miliardy krótkich, obejmujących po kilkadziesiąt par zasad, odcinków. Ot, taka zupa w probówce. Na zamówienie możemy otrzymać setki tysięcy kopii tej samej sekwencji, jednak bardzo często dysponujemy zmiksowaną zawiesiną. Po drugie, pamiętajmy także, iż „goła", pojedyncza nić DNA bardzo chętnie połączy się z drugą, komplementarną do niej (np. obcinek CCGTTAGC pasuje do GGCAATCG i kiedy trafią na siebie, natychmiast się „skleją"). Po trzecie, naukowcy dysponują metodami „wyławiania" z bezkształtnej mieszaniny interesujących ich sekwencji zasad. (Bierzemy np. mikroskopijne metalowe kulki, przyczepiamy do ich powierzchni krótkie, „próbkujące" fragmenty DNA i wrzucamy do roztworu. Do kulek przykleją się nici o pożądanych sekwencjach zasad. Teraz magnesem wyławiamy kulki z przyczepionym DNA, oddzielamy je i powielamy). Po czwarte wreszcie, dzięki tzw. reakcji PCR (łańcuchowej reakcji polimerazy) możliwe jest zautomatyzowane powielenie pojedynczej nici w miliardach kopii. OK, przejdźmy do rzeczy.

Komp



Leonard Adleman z University of Southern California – jako pierwszy dokonał obliczeń przy pomocy „gołego" DNA

Stosowny eksperyment przeprowadził w połowie lat 90. Leonard Adelman z University Of Southern California. Jako problem do rozwiązania wziął na warsztat tzw. „problem domokrążcy", zwany także „problemem drogi Hamiltona" (od nazwiska XIX-wiecznego astronoma). Wyobraź sobie, iż jesteś akwizytorem, który ma do obskoczenia kilkadziesiąt miast. Chcesz odwiedzić je wszystkie, ale każde tylko raz – aby maksymalnie ułatwić sobie zadanie. Na dodatek, pomiędzy niektórymi z nich można przejechać w obu kierunkach, nato-



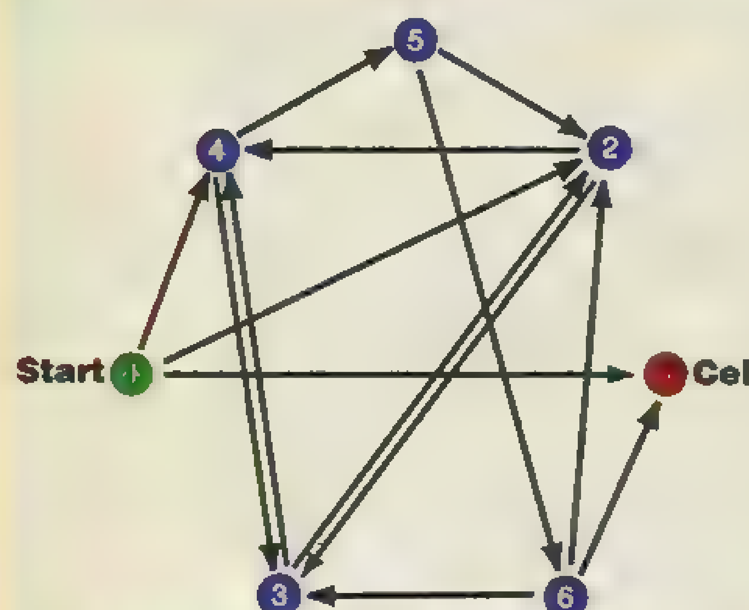
putery z DNA

Współczesne komputery są energożerne i powolne, a możliwości ich rozwoju – ograniczone. Miesiąc temu przedstawiliśmy teoretyczne podstawy komputera kwantowego – dziś czas na urządzenie, którego podzespoły ma w sobie każdy z nas.

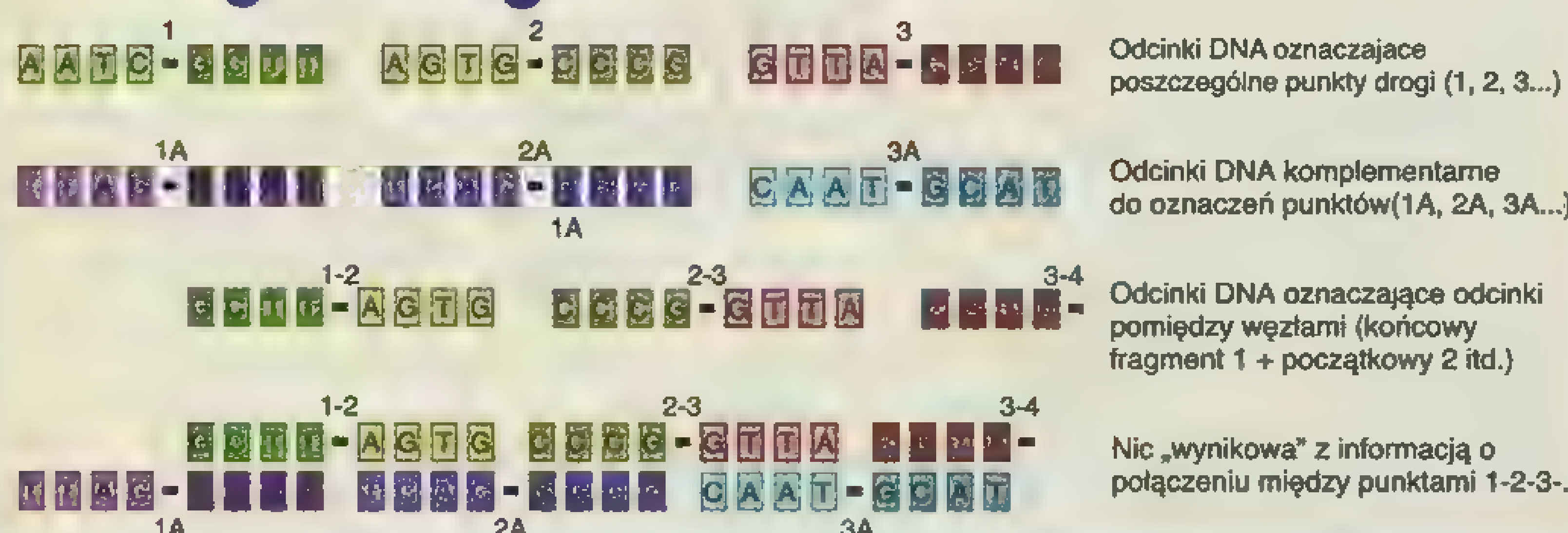
miast pomiędzy innymi – tylko w jednym. Przykładowy problem, użyty do doświadczenia Adelmana, znajdziecie na rysunku. W tym wypadku skorzystano z prostego modelu, obejmującego jedynie siedem węzłów (miast) na mapie – człowiek z takim zadaniem radzi sobie w około 50 sekund. Ale uwaga! W miarę wzrostu liczby węzłów czas poszukiwań niesamowicie się wydłuża, np. przy 100 węzłach zajęłoby to kilkaset lat nawet najszybszym komputerom – jak dotąd informatycy nie opracowali szybkiego algorytmu odnajdującego „drogę Hamiltona".

Adelman podszedł do tego zadania w następujący sposób. Każdemu z węzłów przypisał pewien ośmiozasadowy fragment DNA (jego nazwę). Połączenie między nimi oznaczone były przez sekwencję, składającą się z czterech ostatnich zasad pierwszego i czterech pierwszych drugiego. Następnie zsyntetyzował sekwencje komplementarne dla nazw węzłów oraz sekwencje połączeń. Wlał to do probówki, dodał odpowiednie enzymy i... trzymał w ręku rozwiązanie zadania! Sekwencja oznaczająca drogę pomiędzy pierwszym i drugim węzłem połączyła się z komplementarną sekwencją drugiego węzła, ta z sekwencją połączenia z kolejnym węzłem i tak dalej – aż na jednej nici znalazły się sekwencje oznaczające połączenia pomiędzy wszystkimi miastami – a o to przecież w eksperymencie chodziło. Metoda taka w „klasycznym" wydaniu wymagałaby sprawdzenia wszystkich kombinacji połączeń po kolei – tutaj, dzięki obecności miliardów kopii samoorganizujących się elementów, cała układanka została rozwiązana w ułamku sekundy. Oczywiście, poza tą jedną właściwą nicią w probówce można było znaleźć miliony innych – jednakże przy wykorzystaniu wspomnianych powyżej technik (kulki z sondami DNA i PCR) udało się w ciągu 7 dni wyodrębnić odpowiedni fragment.

Problem „drogi Hamiltona" rozwiazany przy pomocy DNA



***Zadanie:** wyznaczyć drogę pomiędzy wszystkimi punktami (węzłami) tak, aby przechodziła przez każdy z nich dokładnie jeden raz.*



Schemat kopiowania DNA przez dobudowanie przez polimerazę nici komplementarnej

GACTTCCGAATCG
CTGAAGGCTTAGC
1. Oryginalne DNA

GACTTCCGAATCG

CTGAAGGCTTAGC
2. Rozdzielenie nici

GACTTCCGAATCG
CTGAAGGC

GACTTCCG
CTGAAGGCTTAGC
3. Dobudowanie nici komplementarnych przez polimerazę DNA

GACTTCCGAATCG
CTGAAGGCTTAGC

GACTTCCGAATCG
CTGAAGGCTTAGC
4. Dwie nici po skopiowaniu

CO DALEJ?

Podobnie jak opisywane w poprzednim numerze komputery kwantowe, także i komputery oparte na DNA to obecnie jedynie ogromne, niewydajne, laboratoryjne monstra – w zasadzie, nienadające się do przeprowadzania jakichkolwiek bardziej skomplikowanych obliczeń. No tak, ale przecież podobnie wyglądały „przedpotopowe" klasyczne maszyny liczące, początkowo mechaniczne, później elektroniczne. Do czego doszliśmy przez ostatnie półwiecze – każdy widzi. W przypadku DNA (czy też ogólniej rzecz biorąc – komputerów biologicznych) możliwości są nieporównywalnie większe.

Kusi na przykład gigantyczna pojemność informacyjna DNA – w jednym jego centymetrze sześciennym można zapisać tyle danych, co na bilionie płyt CD-ROM! Oczywiście, to tylko wartość teoretyczna – wszakże w tej chwili nie potrafimy szybko (tzn. w czasie porównywalnym nawet nie z twardymi dyskami, ale nawet z pismem ręcznym) zapisywać i odczytywać z niego informacji. Co prawda, istnieją (i doskonale prosperują) firmy syntetyzujące na życzenie odpowiednie sekwencje DNA, jednak ograniczają się do najwyżej kilkudziesięciu par zasad, a cały proces trwa kilka dni. Podobnie żmudny proces stanowi odczytanie informacji – w chwili obecnej naukowcy dysponują jedynie metodami zbliżonymi do opisywanej powyżej.

Inna, równie kusząca właściwość DNA, to energooszczędność obliczeń. W epoce coraz bardziej prądożernych procesorów, wyrafinowanych systemów chłodzenia i problemów przy każdym zagęszczeniu ścieżek jest to zaleta nie do pogardzenia. Według drugiego prawa termodynamiki energia 1J umożliwia, teoretycznie, przeprowadzenie 24x10^19 reakcji chemicznych (czyli – w naszym wypadku – obliczeń). Współczesnym komputerom jeden dżul wystarcza na około 10^9 operacji (czyli 240 miliardów mniej), a wykorzystując DNA, z 1J możemy „wyciągnąć" około 2x10^19 operacji (czyli zaledwie 12 razy mniej, niż jest to teoretycznie możliwe – biologia 20 miliardów razy wydajniejsza energetycznie niż krzem – czyż nie jest to imponujące?)





Te kryształy to także DNA – choć podwójna helisa zapisała się w wyobraźni milionów jako obraz kwasu dezoksyrybonukleinowego, to jest ona zbyt małych rozmiarów, aby dało się ją obserwować bezpośrednio pod mikroskopem

Co do tego, że wiek XXI będzie należał do genetyki i inżynierii molekularnej, nikt już chyba nie ma wątpliwości. Czym będą komputery za sto lat – tego z kolei nikt nie wie. Żaden rozsądny człowiek nawet nie będzie próbował przewidywać aż tak odległego rozwoju techniki. Jednak pierwsze kroki na tej drodze już postawiono. Zobaczymy, co znajduje się na jej końcu.

Pooh

Pewnie nie wszyscy wiedzą, ale idea wirusa komputerowego powstała, zanim jeszcze komukolwiek przyśnił się osobisty komputer. Oto w roku 1959 niejaki L.S. Stahl na łamach czasopisma „Scientific American" opublikował artykuł na temat samopowielających się struktur mechanicznych. Przedstawił też na dwuwymiarowym modelu sposoby ich aktywacji, powielania i mutacji. Na narodziny właściwych komputerowych bakcyli należało jednak poczekać. Nie to żeby świat do nich tak straszliwie tęsknił, ale musiały zostać spełnione niezbędne do ich życia warunki.

U ZARANIA

Po pierwsze, musiały rozmnożyć się komputery. Do tej pory bowiem takowe były tylko w posiadaniu wielkich firm i agend rządowych. Okazja nadarzyła się 20 lipca 1977, kiedy światło dzienne ujrzał pierwszy komputer przeznaczony dla prywatnych użytkowników – Apple II. Jeśli nie liczyć klonów, w rodzaju Pravetz 8M/C czy Agat, sprzedano trzy miliony egzemplarzy tego cudownego wynalazku. Następnie, równocześnie z miękkimi, pięciocalowymi dyskietkami (pamiętacie je? miały po 360 kB), pojawiły się pierwsze dyski twarde. Nastąpił też szybki rozwój sieci lokalnych oraz możliwość transmisji danych przez telefon. Wymiana informacji została niebawem znacznie uproszczona poprzez postawienie pierwszych banków danych, tzw. BBS-ów (Bullettin Board Systems). A w związku z rozwojem sieci laboratorium w Palo Alto w Kalifornii opracowało specjalny program, który miałby sprawować kontrolę zarówno nad nią, jak i funkcjonującymi w niej komputerami. Niestety, nie powiodło się, stracono kontrolę nad programem, a sama sieć padła.

Określenie, kiedy i gdzie właściwie pojawił się pierwszy wirus, nie jest proste. Jak każdy sukces (z punktu widzenia twórcy) tak i ten miał bowiem wielu ojców.

UTRATA DZIEWICTWA

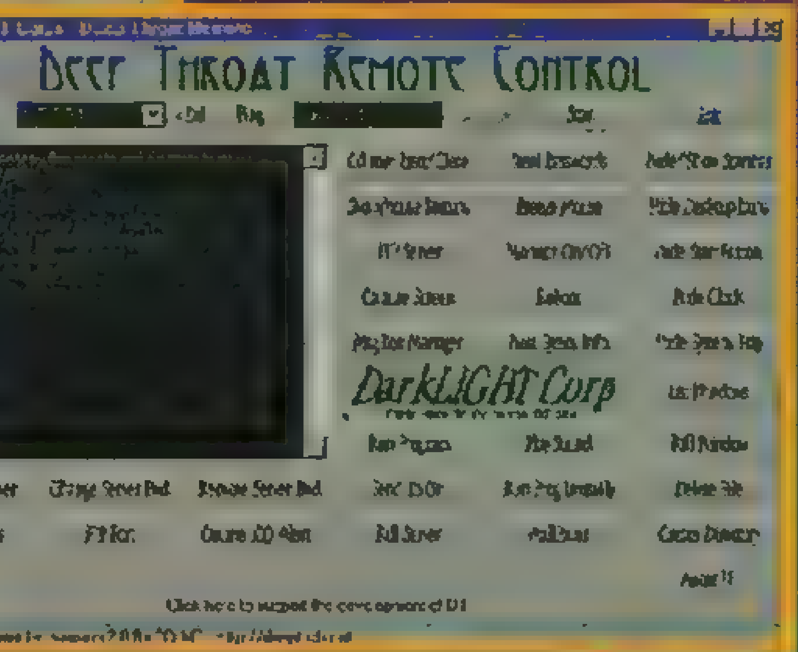
Podobno absolutnie pierwszym napisanym dla komputera osobistego wirusem był odkryty w 1987 roku (ale napisany wcześniej) Brain. Stworzyli go dwaj bracia z Pakistanu, jako bicz boży na użytkowników korzystających z nielegalnego oprogramowania. Nie był on specjalnie groźny. Zmieniał tylko etykietę zainfekowanej dyskietki na c-Brain, a jego twórców nietrudno było wytropić, ponieważ dołączyli do swego dzieła nazwiska, adresy i krótką reklamę.

Wspomniany już magazyn „Scientific American" przypomniał sobie wówczas o liście, jaki dwa lata wcześniej przysłało do redakcji dwóch Włochów: Roberto Cerrutti i Marco Marocutti. Informowali w nim o swych próbach napisania na komputerze Apple programu, który podłączałby się do systemu informacyjnego i kopiował się na dysk przy każdej próbie zapisu na tenże.

Pierwszy DOS-owy wirus na komputerze IBM PC napisano na uniwersytecie w Leight. Nigdy nie złapano za rękę jego twórcy, ale podejrzewano jednego ze studentów. Leight – bo tak wkrótce ochrzczono bakcyla, zawierał pewną innowację w stosunku do swoich starszych braci – miał oto wewnętrzny licznik, który zwiększał się o jeden wraz z każdą infekcją. Kiedy osiągał cyfrę 4, wirus kasował FAT i boot-sector. Infekował plik command.com, dodając 555 bajtów, i po uruchomienia komputera rezydował w jego pamięci.



Trojan–kosmonauta – przekręca obraz do góry nogami



Trojan dla mańkutów – zmienia przyciski myszy



Poeta, wypisuje śmieszne teksty, np. „Why don't u answer to me???", „Get ready to start!!!!!!", „Fuck You!" i rąbie pliki

KAPLICA (CHOĆ NIE SYKSTYŃSKA)

Rok później pojawiły się już następne wirusy. Zarażanie dysków twardych jak największej liczby użytkowników stało się obsesją i punktem honoru różnych pasjonatów, głównie studentów informatyki. Większość bakcyli nie była jednak zbyt groźna – ot, odgrywały melodyjki, pokazywały komunikaty o coraz to nowych błędach czy też logo autora. Głośny Cookie na „Makowe" wywalał na środku ekranu uśmiechniętą gębę, która przy wtórze beknięć i stęknięć znikała po wpisaniu słowa „Cooki".

> **Od albanskich hackerów**
>
> DROGI ODBIORCO
>
> Właśnie otrzymałeś albańskiego wirusa. Ponieważ my w Albanii nie jesteśmy nazbyt zaawansowani technologicznie, jest to RĘCZNY wirus. Prosimy, skasuj wszystkie pliki ze swojego twardego dysku i wyślij ten list do każdego, kogo znasz. Dziękujemy bardzo za współpracę
>
> *Albańscy hackerzy*

Wkrótce jednak użytkownicy kompów zadrżeli ze strachu. Pojawił się Michał Anioł, mocno nagłośniony przez prasę wirus typu bomba zegarowa, który miał się uaktywnić 6 marca 1992 roku, czyli w 517. rocznicę urodzin wielkiego człowieka renesansu. To o tym wirusie krążyły pogłoski, że może wszystko. Tak naprawdę nie był on jednak aż tak krwiożerczy i – co najważniejsze – w większości został zlokalizowany i zniszczony. Jeśli jednak można tak napisać, jego pojawienie się znacznie ożywiło handel oprogramowaniem antywirusowym. Niczego, oczywiście, nie insynuuję, ale jeśli ktoś chce wykazać przydatność policji, to wystarczy, że sprowokuje niewielką eskalację przestępstw, które pod wpływem interwencji chłopców z pałami nagle zanikną. Schemat dość znany z komiksów i kiepskich kreskówek z cyklu „DC Heroes".

Jako podsumowanie tego fragmentu podam jeszcze tylko dwa fakty. Primo, o ile w roku 1990 szalało w sieci około 200 bakcyli, tak obecnie są ich tysiące. Secundo, rozwój techniki spowodował idealne wprost warunki do rozwoju tej, nazwijmy to, dziedziny wiedzy. Kiedyś kiepskie merytorycznie czy proste wirusy tworzone były w wielkich ilościach, dziś w miarę upływu czasu ilość zaczęła przechodzić w jakość. Teraźniejsze wirusy nie tylko grają śmieszne melodyjki, restartując system czy niszcząc master boot record (MBR). Dziś mogą całkowicie zdemolować informacje zapisane w kościach flash BIOS płyty głównej, a sposoby ich kodowania, mnożenia i rozprzestrzeniania powalają na kolana nawet największych speców.



Siwka–Burka niezwykle swojsko brzmi

Worm na sm

KLASYFIKACJA BANDYTÓW

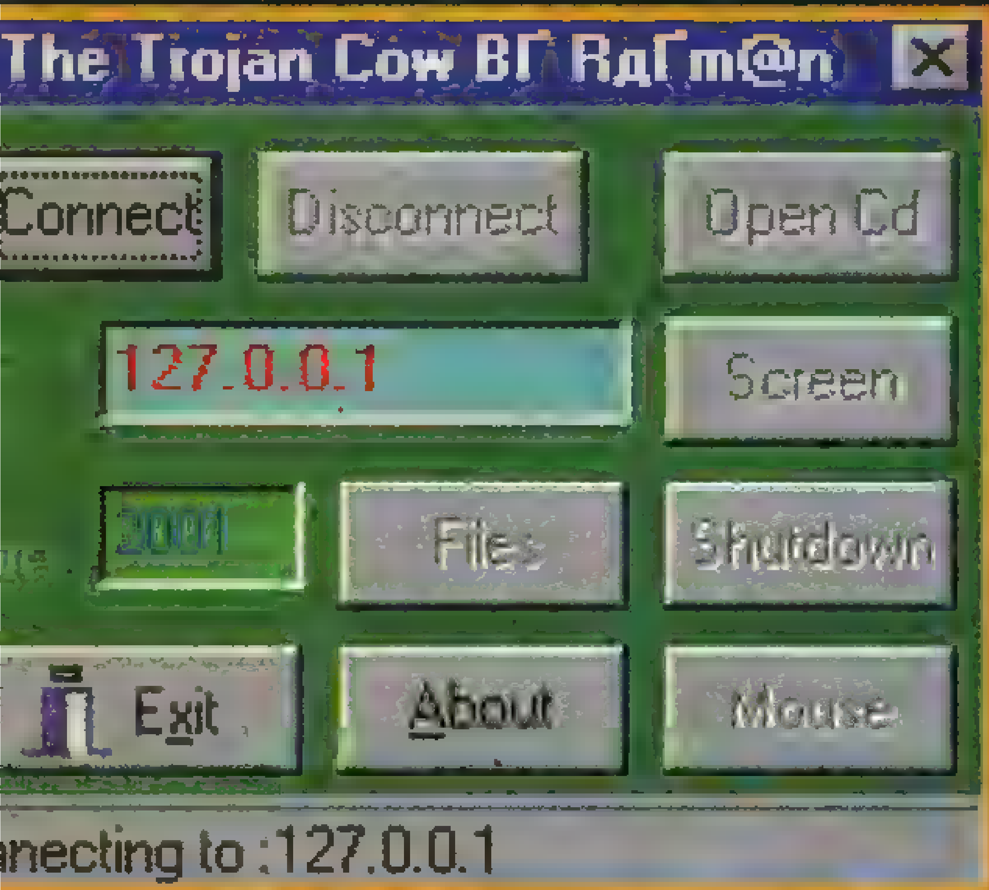
Teraz troszeczkę klasyfikacji. Wirusy można rozpatrywać w różny sposób, ale podstawowy podział wyszczególnia te zagnieżdżające się w sektorach zawierających informacje na temat struktury na dysku twardym, konie trojańskie – przenoszone wraz z plikami lub zamiast nich, oraz robaki makrowirusy.



Laleczka bawi się tacką do kawy i zmienia rozdzielczość ekranu

Te pierwsze są zwykle przenoszone na dyskietkach, gdzie też rezydują w początkowych sektorach. W momencie odczytania takiego nośnika w napędzie, zainfekowany zostaje twardy dysk, a przenosi parch na następne dyskietki i zaczyna się tarantella bez końca. Zagnieżdżający się w początkowych sektorach dysków i dyskietek wirus zamienia znajdujące się tam dane na własne.

Drugim typem szkodliwych bakcyli są konie trojańskie, czyli programy, które atakują wyłącznie pliki uruchomienia (.exe) danego pro-



To tylko krowa trojańska. Słyszałem już nawet o króliku.

mów, ale były to tylko wyjątki, mam nadzieję, podkreślające regułę. Po drugie zaś, nie należy zgrywać na twardy dysk wszystkiego, co spodoba nam się w Sieci.

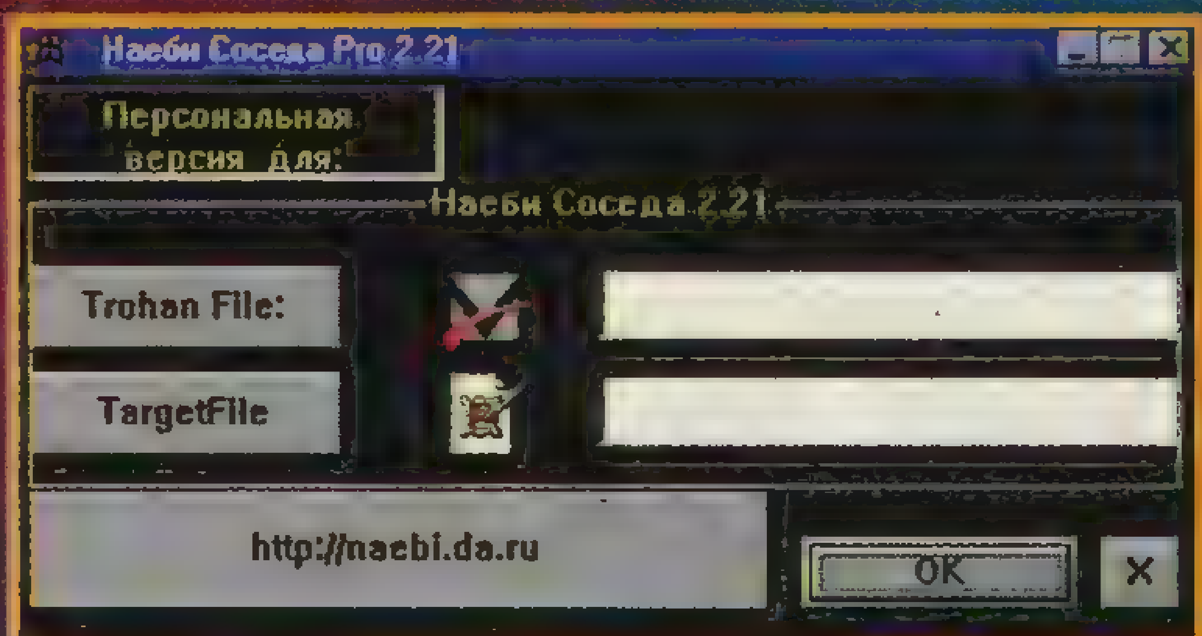
Rewelacyjnym celem dla bakcyli, w tym wypadku tzw. robaków, są też wszelkie przesyłki elektroniczne. By jednak wprowadzić termin makrowirusa, wyjaśnię najpierw termin „makro". Otóż jest to niewielki program, możliwy do utworzenia we

na tarcza odkryje podejrzanego nygusa z Sieci na dyskietce czy płytce, z miejsca podniesie larum, powiadamiając użytkownika.

O drugiej zasadzie już wspomniałem, jest nią korzystanie z oprogramowania pochodzącego tylko z legalnego uboju. Odradzam zatem tanie, ale zawszone stadionowe kopie gier i użytków, kupowane za półdarmo od naszych wschodnich i południowych braci. Oraz ściąganie

s Armageddon utno

Wirusy – jedno z najdziwniejszych i wywołujących najwięcej plotek zjawisko we współczesnej informatyce. Niektórym przypisywano możliwość paraliżowania całych systemów informatycznych czy wręcz fizycznego unicestwienia twardych dysków, myszek i monitorów.



Nie będę tłumaczył tej poezji

gramu w momencie ich startu. Uwolniony w ten sposób wirus rozmnaża się, dołączając swoje kopie do innych aktywnych w tym samym czasie programów. Im dłużej zatem korzystamy z zainfekowanego programu, tym więcej wykonywalnych plików możemy zarazić. Tego typu bakcyle najczęściej rozpowszechniane są we wszelkich pirackich kopiach różnych programów – od gier począwszy, a na użytkach kończąc – oraz coraz częściej dostępne są w Internecie w postaci wesołych, zabawnych programików. Kiedy już napatrzymy się, jak żaba znika w czeluściach miksera albo chomik pokazuje bogate wnętrze w mikrofalówce, budzimy się z ręką w nocniku, czyli wirusem w systemie. Zdecydowanie rzadziej łupem wściekłych robaczków padają dokumenty tekstowe, graficzne, bazy danych czy dźwiękowe, choć i te nie są zupełnie bezpieczne.

Aby się ustrzec tego typu wirusów, należy przede wszystkim, co zawsze podkreślam, korzystać z legalnych programów, których kopie gwarantują bezpieczeństwo. Na ucho jednak powiem Wam, że guzik gwarantują, bo zdarzały się przypadki zarażenia i legalnych progra-

wszelkich edytorach czy arkuszach kalkulacyjnych, usprawniający i automatyzujący pracę w tychże. Jednak makrowirus spotykany właśnie w tego typu oprogramowaniu nic nie usprawnia, tylko powoduje nieodwracalne zniszczenia w zainfekowanych dokumentach, formatuje dysk twardy albo rozsyła najbliższy dokument tekstowy do wszystkich osób umieszczonych w naszej książce adresowej.

OBRONA CZĘSTOCHOWY

Nie istnieje sprawdzony sposób całkowitego ustrzeżenia się przed wszechobecnymi w dzisiejszej dobie robaczkami. Można jednak zminimalizować zagrożenie, stosując parę prostych zasad.

Pierwszą jest zasada używania jakiegokolwiek skanera antywirusowego, innymi słowy – programu wpisanego do pliku autoexec.bat i uruchamiającego się w momencie ładowania systemu operacyjnego (strony kilku najlepszych umieściłem obok w ramce). Kiedy ta aktyw-

z Sieci wszystkiego „na winie". Znaczy, co się nawinie.

ŻYCZENIA

Nie trafię zapewne do „Małego leksykonu proroków", jeśli powiem, że z całą pewnością wirusy będą rozwijały się dalej, a ich młod-



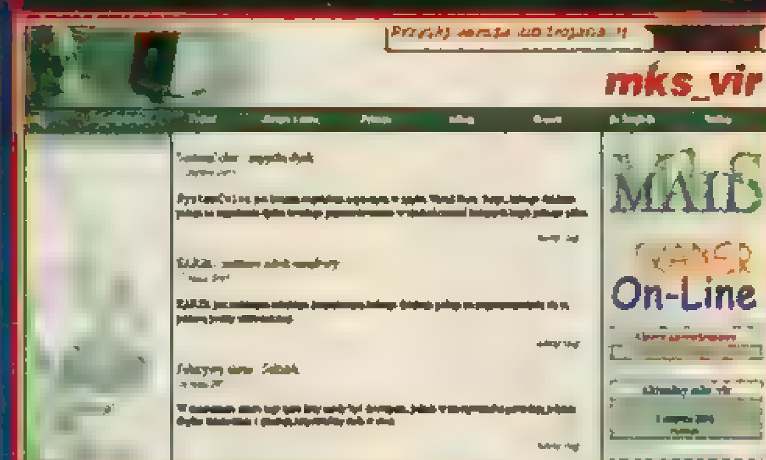
Feliz – koń trojański, który życząc „Do siego roku", demoluje system

sze pokolenie będzie jeszcze bardziej zajadłe i dzikie niż pradziadowie z zamierzchłych czasów drugiej połowy lat 80. Ale spijmy spokojnie i nie dajmy się zwariować, przecież wirusy powstają głównie po to, byśmy kupowali programy antywirusowe, czego sobie i Wam za często nie życzę.

Karaiusio

Jednym z najbardziej znanych robaków był Christmas Tree worm, który rozpowszechnił się szeroko na BITNET, Europejskiej Akademickiej Sieci Badawczej (European Academic Research Network – EARN) i wewnętrznej sieci IBM. Został on wypuszczony 9 grudnia 1987 I, poza innymi efektami, sparaliżował światową sieć IBM 11 grudnia 1987. Program był kombinacją konia trojańskiego i łańcuszka szczęścia. Uruchomiony, rysował na ekranie choinkę bożonarodzeniową i rozsyłał się do wszystkich korespondentów użytkownika wymienionych w jego książce adresowej, a następnie się kasował.

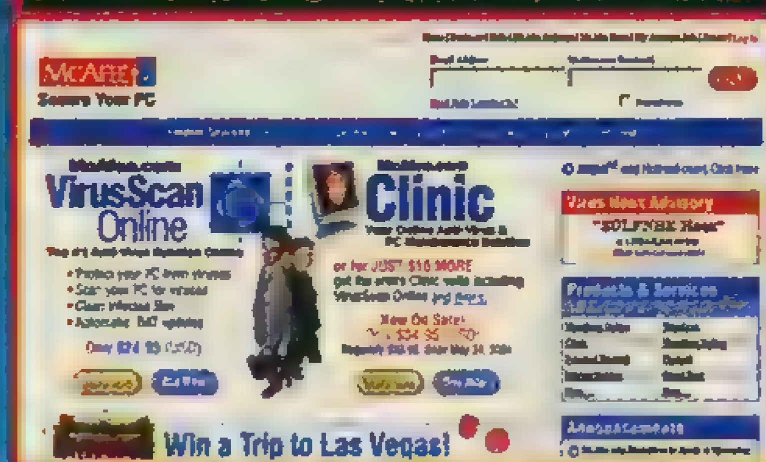
Oto adresy dla użytkownika komputera równie ważne jak telefon do straży pożarnej czy na pogotowie:
http://www.mks.com.pl



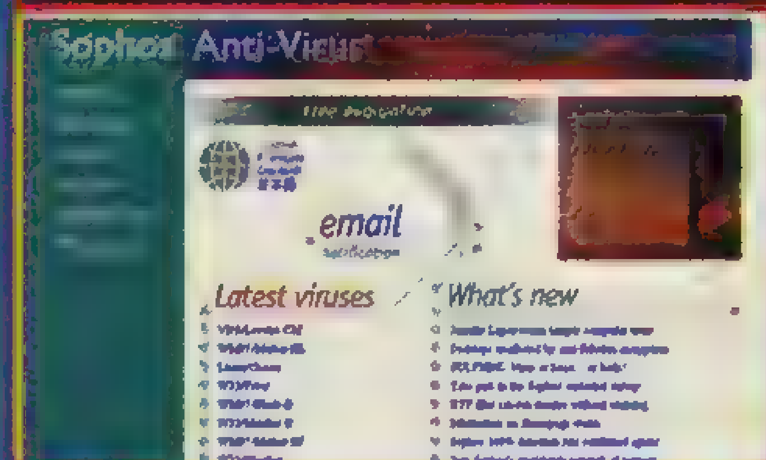
– Legendarna już dziś, świetna polska firma, od lat specjalizująca się w zwalczaniu wirusów. Polecam zwłaszcza dostępny na tej stronie skaner On–Line. Właśnie ze strony MKS pozwoliłem sobie zaczerpnąć nieco ikonografii do artykułu
http://www.gdata.de



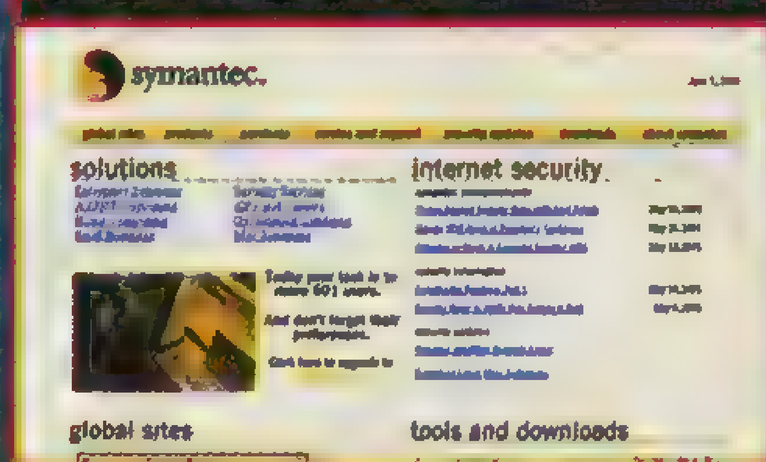
– Strona firmy Anti Viren Kit o zabezpieczeniach systemu przed wirusami (czysto, porządnie, po niemiecku)
http://www.mcafee.com



– Doskonała strona firmy McAfee Virus Scan o zabezpieczeniach systemu
http://www.sophos.com



– Jeden z lepszych programów antywirusowych na naszym rynku.
http://www.symantec.com



– Strona angielskiej firmy Norton Antivirus. W pakiecie z Norton Internet Security prawie nie do ruszenia. Dalsza rekomendacja chyba zbędna.

Kompendium Wiedzy 4



KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER–ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko–japoński słownik Sailor–Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 128.

416 stron za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE

można zaprenumerować na **rok**

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 128). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

! Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.

Prenumerata Secret Service

Cena rocznej prenumeraty

79.00 zł

1 numer GRATIS!

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	- 11,90 + 4,30 = 16,20
KOMPENDIUM 2	- 11,90 + 4,30 = 16,20
KOMPENDIUM 3	- 13,90 + 4,30 = 18,20
TRYLOGIA	- 33,50 + 5,70 = 39,20
KOMPENDIUM 4	- 19,90 + 4,60 = 24,50

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 128) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. - 1,90	6 szt. - 4,50
od 2 do 3 szt. - 2,60	od 7 do 9 szt. - 5,40
od 4 do 5 szt. - 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

NEO'02 3.50 zł	NEO'03 3.50 zł	NEO'04 3.50 zł	NEO'05 3.90 zł	NEO'06 3.90 zł	NEO'07 3.90 zł	NEO'08 3.90 zł	NEO'09 3.90 zł	NEO'010 3.90 zł	NEO'11 3.90 zł	NEO'12 4.50 zł
NEO'13 4.50 zł	NEO'14 4.50 zł	NEO'15 4.50 zł	NEO'16 4.50 zł	NEO'17 4.50 zł	NEO'18 4.50 zł	NEO'19 4.50 zł	NEO'20 4.50 zł	NEO'21 4.50 zł	NEO'22 4.50 zł	NEO'23 4.50 zł
NSS'68 5.00 zł	NSS'69 5.00 zł	NSS'70 5.00 zł	NSS'71 5.00 zł	NSS'72 5.00 zł	NSS'73 5.00 zł	NSS'74 5.00 zł	NSS'75 5.00 zł	NSS'76 5.00 zł	NSS'77 5.00 zł	NSS'78 5.00 zł
NSS'79 5.00 zł	NSS'80 5.00 zł	NSS'81 5.00 zł	NSS'82 5.00 zł	NSS'83 5.00 zł	NSS'84 5.00 zł	NSS'85 5.00 zł	SS'86 5.00 zł	SSCD'86 10.00 zł	SS'87 5.00 zł	SSCD'87 10.00 zł
SS'88 6.00 zł	SSCD'88 12.00 zł	SS'89 6.00 zł	SSCD'89 12.00 zł	SS'90 6.00 zł	SSCD'90 12.00 zł					

10 zł

PEŁNA WERSJA GRY
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
W SUPER CENIE
zamów numer SS CD 86 w archiwaliach
pamiętaj o kosztach przesyłki

Uwaga Instytucje!
Secret Service
można zaprenumerować również poprzez katalog „Prasa w prenumeracie RUCH"

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię



Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 92**

PRENUMERATA

□ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika SECRET SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NSS i SS:

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90							

Zamawiam następujące numery SS CD:

86 pełna gra HOMM 2	87	88	89	90

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ______ **Numer Klienta**
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 92**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XXL
3	—	□	—	—
7	—	□	—	—
9	—	□	□	—
10	□	□	□	—
14	—	□	□	—
18	□	□	□	□
19	□	—	—	□
20	—	—	□	□

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	—	—	—	—
15	□	□	—	—
17	—	—	—	—
21	□	□	—	—

PLECAK
23 Plecak czarny —
24 Plecak szary □

INNE
12 Torba —

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ______ **Numer Klienta**
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 92**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** □
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** □
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** □
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** □
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** □
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20**

Zamawiam nast. numery NEO: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ______ **Numer Klienta**
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

T-Shirt Na Wakacje! z logo SS
Bawełniany

Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK" z logo NSS



24

74.40 Cena zawiera koszt przesyłki



7

PRAWIE DARMO!!!

19.90

Bluzy

SUPER CENA 15



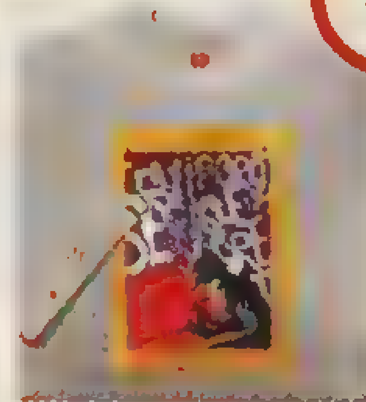
39.90 ~~62.50~~



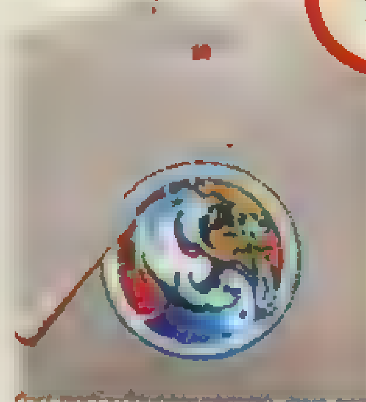
21

109.90

Bawełniane T-shirty



3 — 19.90



9 — 29.90

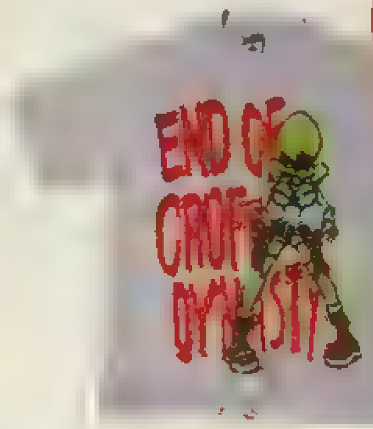


10 — 42.00

SUPER CENA 14



19.90 ~~42.90~~



18 — 44.90



19 — 44.90



20 — 44.90

Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

Adres dla klientów robiących zakupy w redakcji.
ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3, pokój nr 7 (parter)

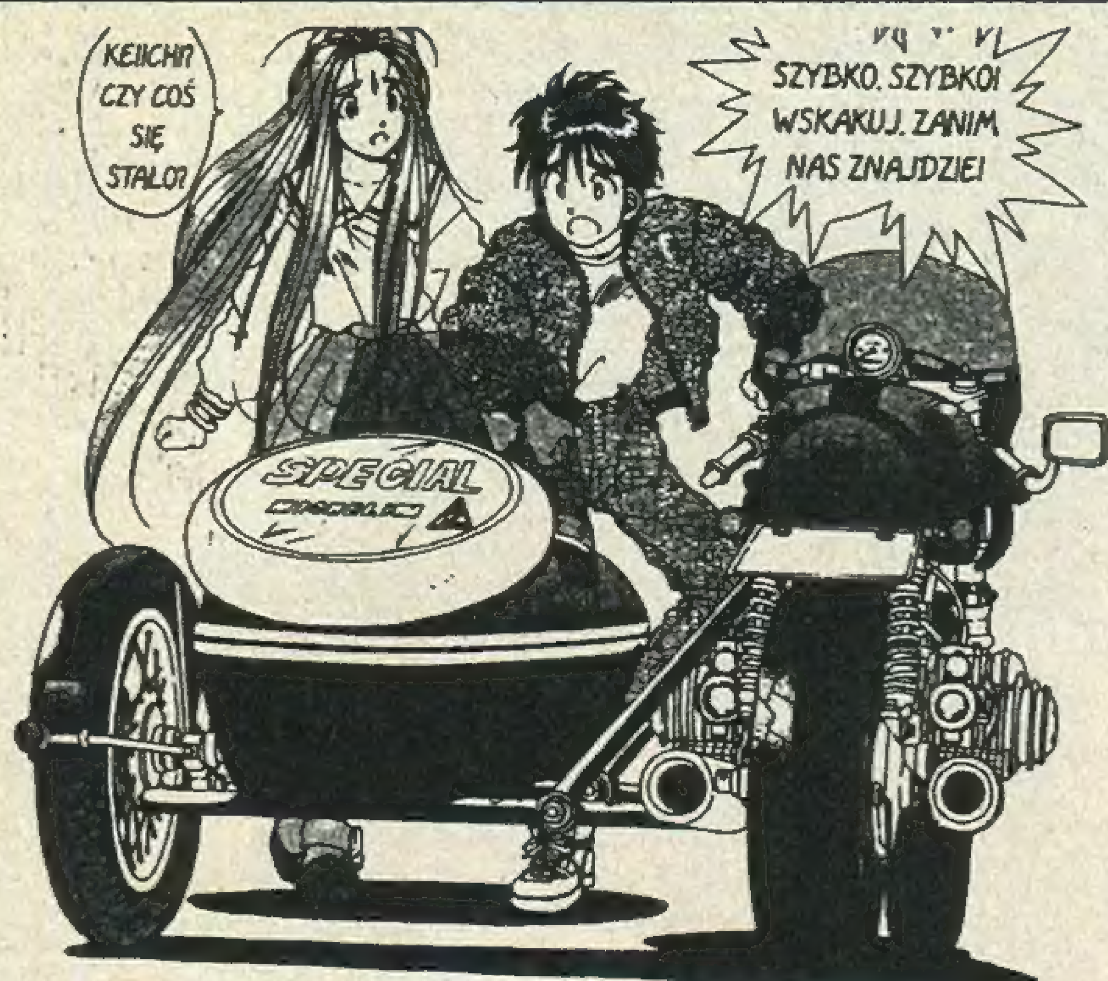
W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

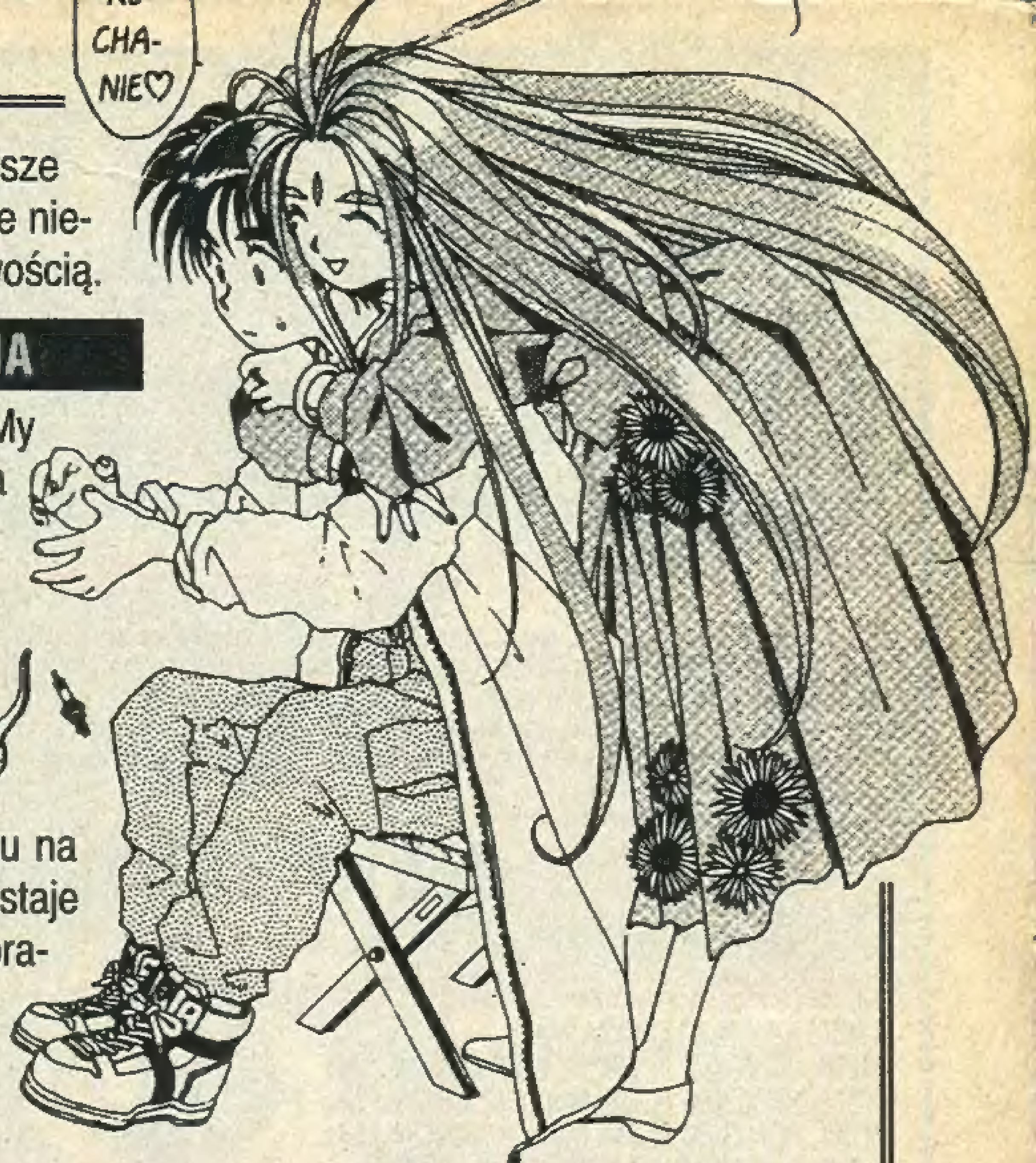






OH! MY GODDESS





Keiichi Moriato był typowym japońskim uczniem typowej japońskiej uczelni. Mieszkał sobie w typowym akademiku z nieco mniej typowymi współlokatorami. I żył tak sobie typowo, aż do dnia, kiedy to całkowicie przypadkowo i zupełnie przez pomyłkę dodzwonił się do Biura Boskiej Pomocy. Wtedy to ze ściany wyszła niezwykłej urody panienka (nic dziwnego – później okazało się, że bogini :) i niczym typowy dżin snujący się z lampy Aladyna obiecała naszemu bohaterowi, że spełni jedno jego życzenie. Mogły to być bogactwa, a mogła i zagłada całego świata. Jednak Morisato zapragnął, aby podobna do niej bogini była już zawsze przy nim.

Tak też się stało. Belldandy pojawiła się przy Keiichim i stało się to wstępem do szeregu niezwykłych i zarazem bardzo romantycznych historii. Później dołączyły do tego duetu jeszcze dwie siostry Belldandy – Urd i Skuld. I dobrze, bo dzięki odmienności charakterów dodają całej opowieści niesamowitego klimatu.

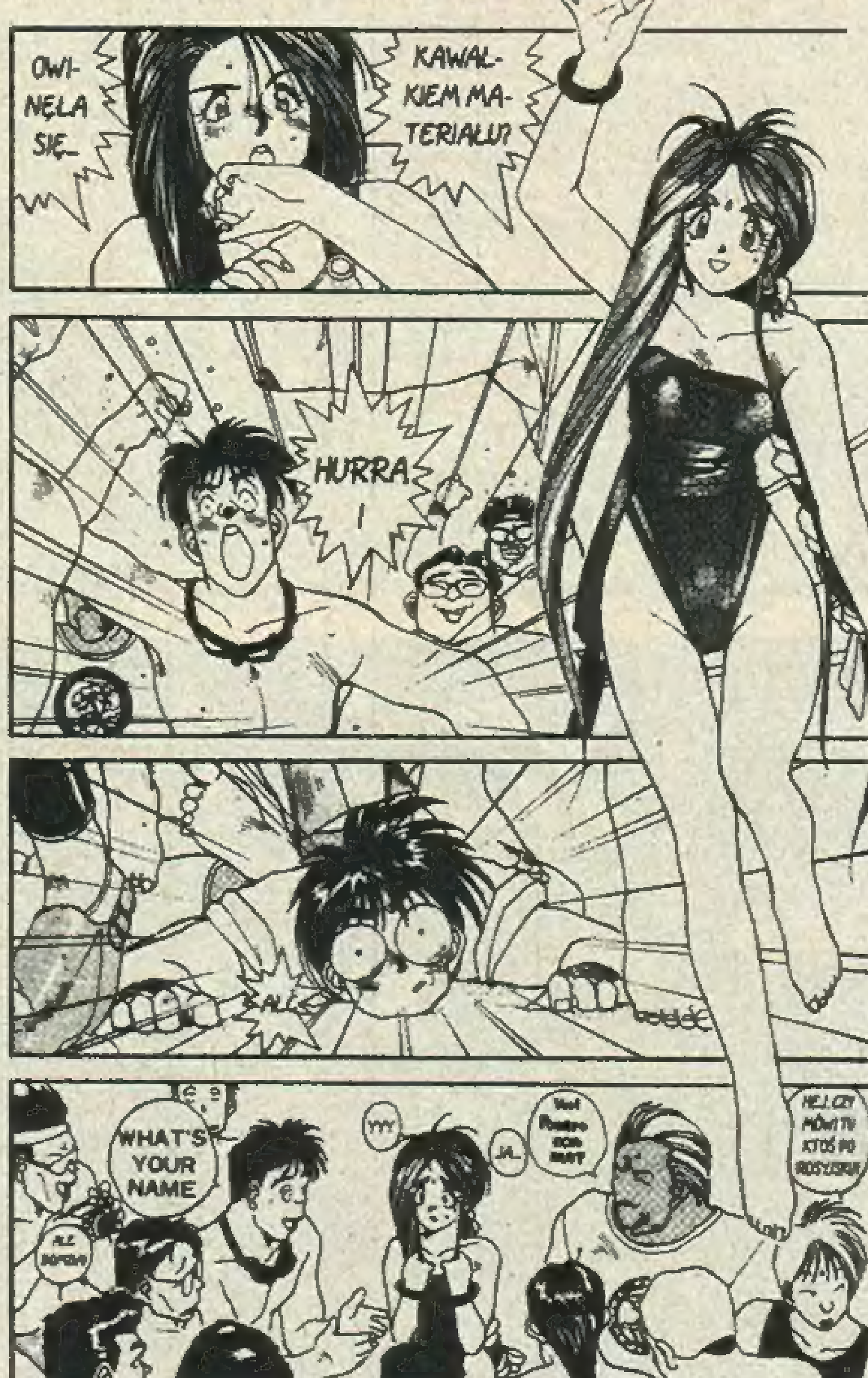
KEIICHI, BELLDANDY I RODZINKA

„Oh! My Goddess" to jedna z ciekawszych pozycji mangowych, jakie trafiły na nasz skromny rynek. Tym, co ją wyróżnia spośród innych tytułów tego typu, jest opowiadana tu historia. Momentami romantyczna, momentami zabawna, ale przede wszystkim naprawdę ciekawa. Przeglądając kolejne strony tej mangi, z przyjemnością śledzimy losy jej bohaterów – ich zmagania, sukcesy i porażki. Muszę przyznać, że bardziej pociągają mnie inne gatunki japońskich komiksów, jednak przygody Belldandy i jej ferajny bardzo przypadły do mojego gustu. Podoba mi się różnorodność postaci, pomysł, no i oczywiście same historyjki. Każda z nich jest inna, rzeczywiście wyjątkowa.

Bohaterów, a raczej bohaterek, po prostu nie da się nie polubić. Każda z postaci jest wyjątkowa na swój własny sposób. Belldandy to sama dobroć, dziewczyna zawsze skłonna do pomocy. Urd – wieczna kombinatorka, na dodatek nie przebiera w środkach, by osiągnąć cel. (Nie wiedzieć czemu to właśnie ona najbardziej mi się podoba z całej trójki – prawdopodobnie z powodu charakteru :) Z kolei Skuld to młody geniusz. Tworzy najwymyślniejsze maszyny i z pewnością jeszcze nieraz zadziwi nas swą pomysłowością.

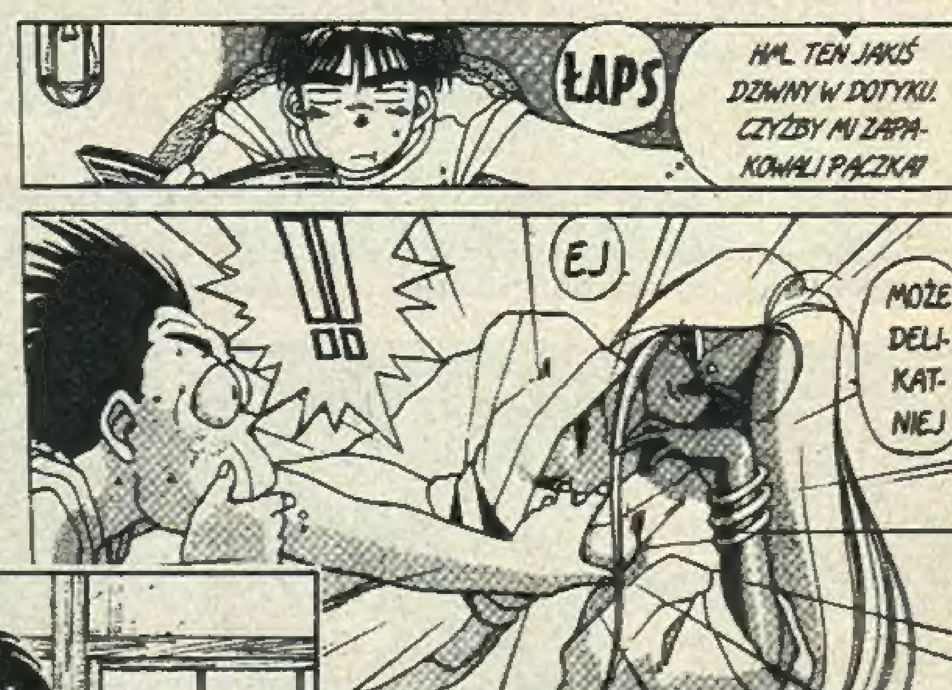
KOSUKE FUJISHIMA

Ogromnym plusem „Oh! My Goddess" jest kreska. Trzeba przyznać, że Kosuke Fujishima potrafi rysować. A jego styl jest niesamowity. Sposób, w jaki ten gość kreśli postacie, otoczenie i całe kolejne sceny, jest godzien najwyższego podziwu. I z tomu na tom jest coraz lepiej – kreska staje się wyraźniejsza, bardziej dopracowana. Gdy przeglądamy pierwsze tomy i te ostatnie, rzuca się w oczy, jak duży postęp się dokonał.

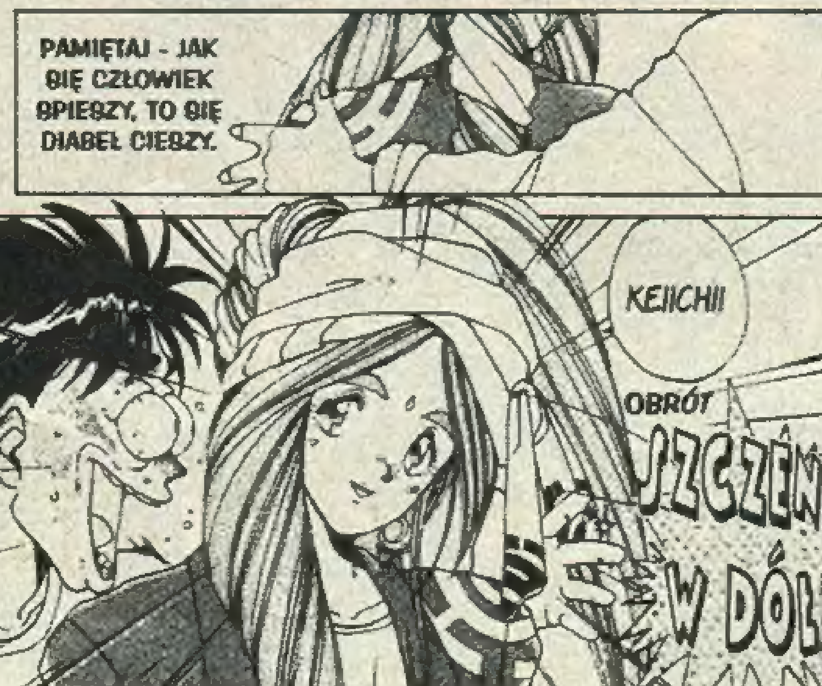


W każdym z tomów „Oh! My Goddess" (w chwili obecnej jest ich w Polsce osiem) znajdziemy bardzo miły dodatek w postaci kilku historyjek rysowanych w stylu Super Deformed. Są znakomite. Bardzo zabawne i świetnie narysowane. Jedyną ich wadą jest to, że zazwyczaj jest to tylko kilka stron, a przecież chciałoby się więcej!!!

Translacja, podobnie jak we wszystkich pozycjach wydawnictwa JPF, stoi na wysokim poziomie. Wszystkie dialogi zostały przełożone na nasz język bez większych zgrzytów. A najważniejsze, że podobnie jak w przypadku „Dr. Slumpa" i „Dragon Ball" autorowi tłumaczenia udało się przenieść na nasz grunt większość ukrytych dowcipów i podtekstów, które podnoszą atrakcyjność kolejnych historyjek.







KUPIĆ? NIE KUPIĆ?

Co więc przemawia za zakupem przynajmniej jednego egzemplarza tej serii? Przede wszystkim miła fabuła, znakomita kreska oraz wygląd poszczególnych tomów. Polskie wydanie w niczym nie ustępuje japońskiemu oryginałowi, a momentami nawet go przewyższa. Cena nie jest zbyt wygórowana. A poza tym całość tak ładnie wygląda na półce :)

Konsolite

Dystrybucja w Polsce
J.P.Fantastica
ukazały się tomy 1-7
www.jpf.com.pl



XPLOSIV

TWÓJ PC'et WYLECI W POWIETRZE!

SUPER CENA TYLKO 29,- ZŁ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Gra okrzyknięta najlepszymi wyścigami konsolowymi. Fenomen automatów, doskonały engin i grafika. Świetny model jazdy ! Sega Rally Championship wprowadza nowy poziom gier samochodowych.

THE HOUSE OF THE DEAD

Szok i sceny mrożące krew w żyłach, czy to właśnie wprawia Cie w odpowiedni nastrój? Jeśli tak to koniecznie zagraj w The House of the Dead, jedną z najbardziej przerażających gier konsolowych.

LAST BRONX

Rewelacyjna gra konsolowa spod znaku "mocnego uderzenia". Oparta na eginie kultowego Virtual Fighter. Akcja toczy się w Nowym Tokio, gdzie poskramiać będziesz najgorszych rzezimieszków. Teksturowani wojownicy oraz nietuzinkowe tła prezentują się doskonale. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli ulicznych „zadym".







SEGA®

najlepsze gry z automatów na Twoim PC











FORMULA KART'S

Najbardziej realistyczne wyścigi kart'ów. Doświadczysz wrażeń jakie towarzyszą prawdziwemu kierowcy kartingowemu. Od samego startu, aż do linii mety toczyć będziesz ostrą rywalizację z najlepszymi tego sportu. Tak zaczynał słynny Arton Senna. Gra polecana wszystkim fanom czterech kółek.

PANZER DRAGON

Rewolucyjny 3D shooter SEGI. Świetna grafika, masa eksplozji, znakomite oświetlenie i niebanalni przeciwnicy. Nietuzinkowa gra akcji, która przykuje Cię do komputera. Po prostu rewelacja!

SEGA TOURNING CAR CHAMPIONSHIP

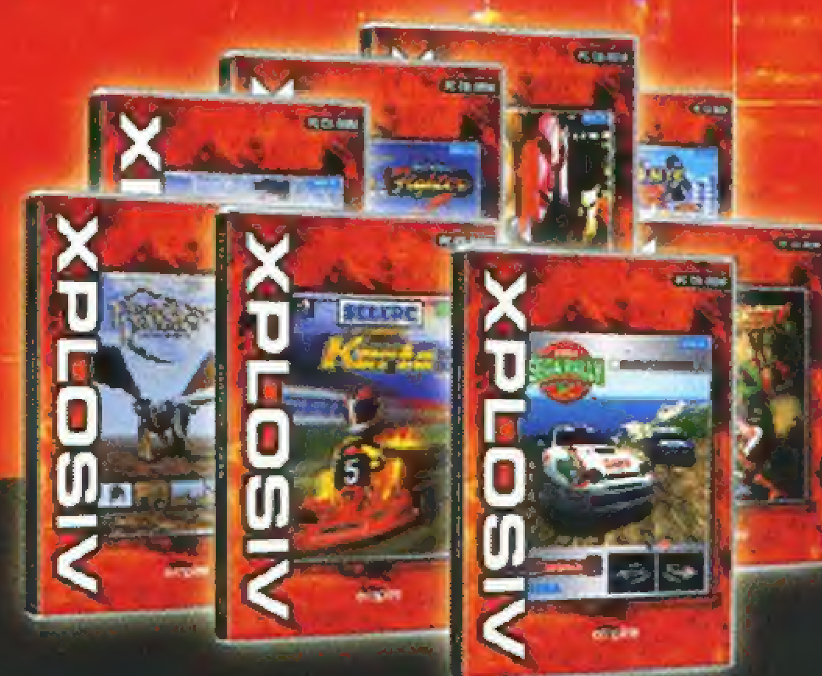
Przenieś się na wyścigowe tory Europy, po których z zawrotną prędkością mkną najpopularniejsze auta. Gra w całości bazuje na słynnych zawodach z serii European Tourning Car. Świetna oprawa graficzna, dźwiękowa i doskonały realizm jazdy. Możliwość gry na podzielonym ekranie.

WORLDWIDE SOCCER

Jedna z najlepszych symulacji konsolowej piłki nożnej teraz w wersji PC! Kluby piłkarskie całego świata, najlepsi piłkarze, największe areny futbolu to wszystko znajdziesz w SEGA WORLDWIDE SOCCER. Oprócz tego reakcje publiczności, duży realizm rozgrywki, dopracowana grafika oraz rewelacyjne ujęcia z różnych kamer.

VIRTUA FIGHTER II

Konwersja konsolowego super HITU na komputery domowe! W pełni trójwymiarowe postacie, doskonale animowane, wprawią Cię w osłupienie. Poruszają się niczym żywi wojownicy na arenie walki. W tej grze każda z postaci walczy własnym stylem walki. W sumie około 2000 różnych ciosów razem z kombosami, oraz rzuty, które odpowiednio wykorzystane doprowadzą Twojego przeciwnik a do rozpaczy. Ten gatunek gier z pewnością nie wyginie! W to trzeba zagrać!



JUŻ WKRÓTCE KOLEJNE HITY Z KOLEKCJI XPLOSIV!

PYTAJ W SKLEPACH Z OPROGRAMOWANIEM.

empire INTERACTIVE

techland — Wyłączna dystrybucja

Więcej informacji na stronie: www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: tel.: (062) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl